

Laporan Tugas Akhir Kekaryaan

**PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PANAHAN TRADISIONAL DI
SURAKARTA**

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain



Oleh :

CAHYANING CANDRA ESWARI

NIM. 10150112

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2018

Laporan Tugas Akhir Kekaryaan
"PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PANAHAH
TRADISIONAL DI SURAKARTA"

Disusun Oleh

CAHYANING CANDRA ESWARI

NIM. 10150112

Telah di sajikan dipertanggungjawabkan di hadapan dewan penguji Kekaryaan

Intitut Seni Indonesia Surakarta

Pada tanggal 19 - Januari - 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn.

Sekretaris : Ahmad Fajar Arianto, S.Sn., M.Sn

Penguji Bidang 1 : Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.A

Penguji Bidang 2 : R. Ernasthan Budi P., S.Sn., M.Sn

Penguji Pembimbing : Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn

Surakarta, 7 - Februari - 2018

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Surakarta



Joko Budisuryanto, S.Sn., M.A.

NIP.197207082003121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cahyaning Candra Eswari

NIM : 10150112

Program Studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya berjudul : Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional Di Surakarta adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 7-Februari - 2018

Yang Menyatakan



Cahyaning Candra Eswari

NIM. 10150112

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PANAHAH TRADISIONAL DI SURAKARTA (Cahyaning Candra Eswari, 2017). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Di Indonesia sendiri dikenal ada tiga jenis yaitu ronde *FITA (Federation Internationale de Tir A L'arc)* yaitu ronde panahan Internasional yang menggunakan jenis panah *Compound* dan *Recurve*, ronde PERPANI (Persatuan Panah Nasional Indonesia) yaitu panahan dengan busur terbuat dari kayu dan bambu, tetapi peraturan lainnya sama dengan ronde Internasional, dan ronde tradisional yaitu panahan dengan ciri-ciri menembak dengan gaya duduk dan *instinctive*, dengan cara memegang busur panah diagonal dengan tanah. Perkembangan pecinta olahraga panahan tradisional semakin meningkat dan mulai muncul bibit muda yang baru, sejak tahun 2005, minat masyarakat Surakarta pada olahraga Panahan Tradisional semakin meningkat. Di Solo dan sekitarnya memiliki banyak sekali lapangan pelatihan olahraga panahan tradisional yang masih aktif di pergunakan. Dengan adanya minat dari generasi muda ini dimulailah pembibitan dan pengkaderan generasi-generasi muda atlet panahan tradisional. Selain itu panahan tradisional juga dapat diangkat sebagai obyek pariwisata, selain sebagai lomba dan sebagai tontonan yang bersifat khas tradisi dari budaya kota Surakarta. Harapan dapat menumbuh kembangkan bakat dan minat para atlet akan warisan budaya, yang dapat menghasilkan suatu prestasi dan kebanggaan di bidang olahraga yang patut dipertahankan dan dijaga kelestariannya, sehingga bangsa Indonesia tidak hanya menjadi sasaran eksploitasi pasar global belaka, tetapi juga berusaha untuk dapat menciptakan kreasi dengan budaya lokal Indonesia. Adanya Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta dengan meadukan gaya Ethnic Surakarta dengan tema wayang lakon Arjuna yang dapat mewadahi keberagaman aktivitas para peminat olahraga Panahan Traditional Pusat Panahan Tradisional yang pada dasarnya memiliki tujuan pendidikan, *entertainment*, dan memiliki beberapa aspek lain seperti promosi budaya maupun pusat informasi.

Kata Kunci ; Arjuna, Budaya, Ethnic, Panahan, Tradisional

ABSTRACT

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PANAHAHAN TRADISIONAL DI SURAKARTA (Cahyaning Candra Eswari, 2017). Final Project Work of S-1 Interior Design Study Program, Department of Design, Faculty of Art and Design, Institut Seni Indonesia Surakarta

In Indonesia itself known there are three types of rounds of FITA (Federation Internationale de Tir A L'arc) is an international archery round that uses the arrow type Compound and Recurve, Round PERPANI (Indonesian Arrows Army) is archery with bows made of wood and bamboo, but other rules are the same as the International round, and traditional rounds are archery with firing characteristics with sitting and instinctive style, by holding the bow of the arrow diagonally with the ground. The development of traditional archery lovers is on the rise and new seedlings are emerging, since 2005, public interest. Surakarta in traditional archery sport is increasing. In Solo and surrounding areas has a lot of traditional archery training field that is still active in use. With the interest of this young generation began breeding and cadre of young generations of traditional archery athletes. Besides traditional archery can also be appointed as a tourism object, in addition to the race and as a spectacle that is typical of the traditions of the city of Surakarta. Hope can grow the talents and interests of athletes for cultural heritage, which can produce a feat and pride in sports that should be maintained and preserved, so that the Indonesian nation is not only a target of global market exploitation, but also trying to create a creation with Local culture of Indonesia. Existence of Interior Design of Traditional Archery Center in Surakarta by mixing Ethnic Surakarta style with Arjuna wayang theme theme that can accommodate the diversity of activities of enthusiasts of Traditional Archery Traditionally, which has the purpose of education, entertainment and has several other aspects such as cultural promotion and center information.

Keywords ; Arjuna, Culture, Ethnic, Archery, Traditional

MOTTO

Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu maka dia berada di jalan Allah

(HR. Turmudzi)

Bila Anda ingin bahagia, buatlah tujuan yang bisa mengendalikan pikiran,
melepaskan tenaga, serta mengilhami harapan Anda

(Andrew Carnegie)

Dengan Ilmu kehidupan semakin menjadi Mewah

Dengan Seni kehidupan menjadi Halus

Dengan Agama kehidupan menjadi bermakna dan ter arah

Dengan Semangat pekerjaan dalam kehidupan menjadi lebih Cepat

Dengan Kedisiplinan kehidupan lebih terasa Mudah

(Anonim)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan penuh perjuangan yang berat. Penulis sangat bersyukur apapun hasilnya yang telah diberikan kepada penulis sebagai berkah dari Allah SWT.

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional Di Surakarta” adalah suatu wadah untuk kegiatan penunjang kegiatan Panahan Tradisional. Fasilitas ruang yang terdiri dari tempat pelatihan yang memadai, dan didukung fasilitas seperti *In-door* dan *Out-door Training*, kelas teori panahan, *archery shop*, dan *archery café*.

Laporan Tugas Akhir tidak akan terselesaikan tanpa kerja keras peran pembimbing yang telah bersungguh-sungguh membimbing dan meluangkan banyak waktu untuk penulis. Penulis mendapatkan banyak sekali masukan dan saran sehingga dapat menyelesaikan laporan dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Penulis mengucapkan rasa terimakasih sebagai wujud rasa syukur kepada:

1. Drs. H. Muhammad Arif Jati., M.Sn, selaku Pembimbing Akademik Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
2. Eko Sri Haryanto, S.Sn, M.Sn, selaku Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa meluangkan waktu dalam memberikan pengarahan,

masuk, dan dukungan yang mampu memotivasi penulis sehingga bisa lebih baik lagi.

3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
4. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta.
5. Ahmad Fajar Ariyanto., S.Sn., M.Sn, selaku Kaprodi Desain Interior ISI Surakarta.
6. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester pertama hingga semester akhir yang bermanfaat bagi penulis.
7. Keluarga tercinta, Alm. Bapak dan Ibu, serta kakakku Cahya yang telah memberikan do'a, perhatian, kasih sayang, dan mendukung penulis dalam bentuk materil maupun non materil.
8. K.R.T Temu Giyanto, ayah angkatku yang selalu mmberikan doa nya, dan mendukung penulisan dalam bentuk material maupun non materil
9. Keluarga besar Sulistyowati, yang selalu mendoakan, mendukung, dan membantu penulis dalam hal penulisan laporan karya
10. Bambang Tuko, selaku Ketuan Umum KONI Solo yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan materi-materi tentang panahan tradisional dan sejarahnya di kota Solo
11. Interior angkatan 2010 dan teman – teman terima kasih untuk *support*, do'a, dan bantuannya.

12. Keluarga Besar HIMADISKA (Himpunan Mahasiswa Desain Interior
ISI Surakarta)

13. Teman-teman Jepang Holic dan Itasha Solo, yang selalu mendukung
penulis dalam menyelesaikan tugas akhir

14. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak
langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Laporan Tugas Akhir masih banyak kekurangan oleh karena itu masih
memerlukan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya. Akhir
kata penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun
yang tidak disengaja. Penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini memberikan
banyak manfaat bagi semua pihak

Surakarta,2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR SKEMA.....	xxiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Permasalahan Desain dan Batasan Ruang Lingkup Garap	5
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	9
D. Sasaran Desain.....	11
E. Originalitas Karya	12
F. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II. KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

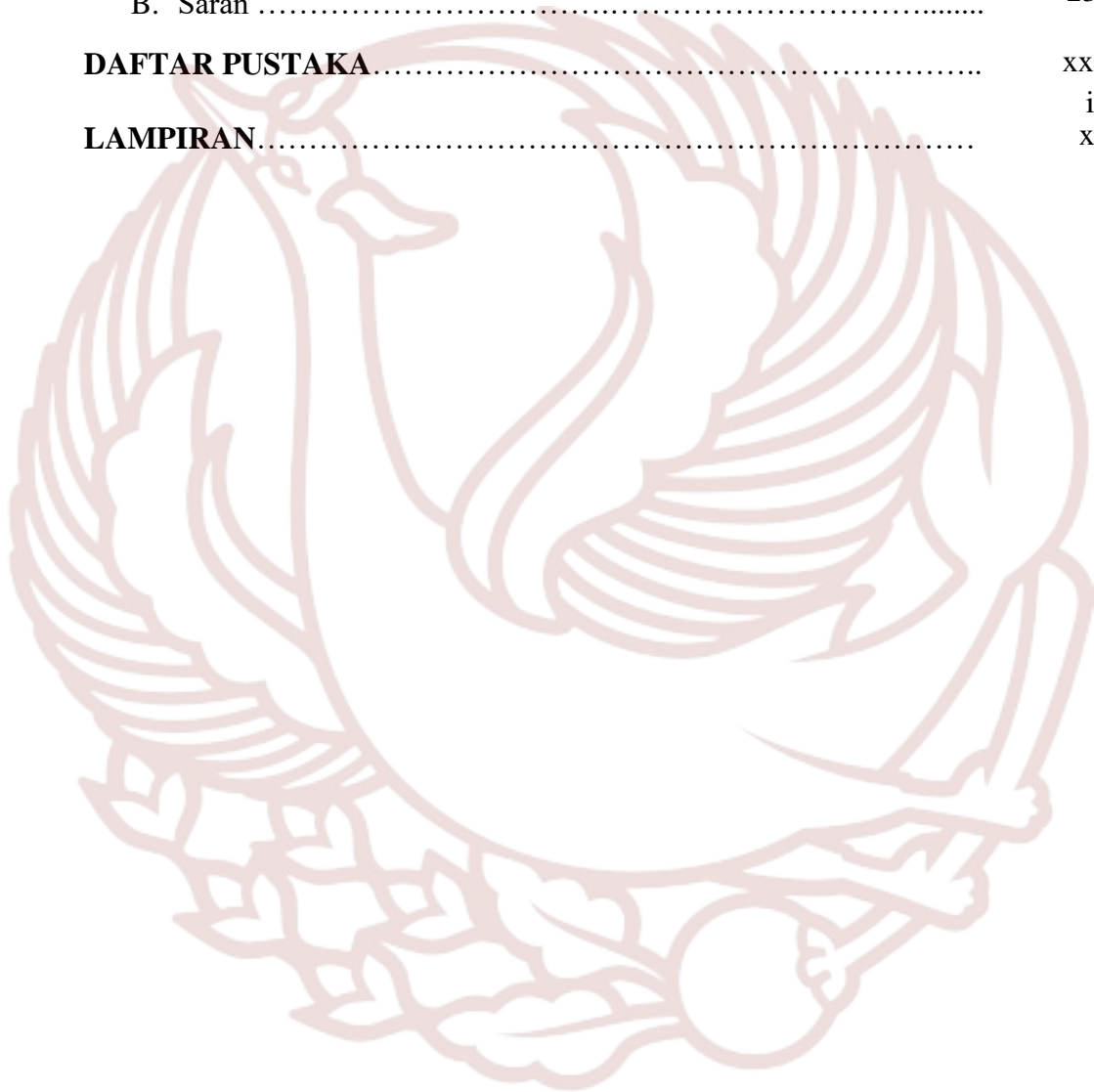
A. Pendekatan Pemecahan Desain.....	15
1. Pendekatan Fungsi.....	16

a. Education Room.....	17
b. Office Room.....	19
c. Café and Shop.....	20
2. Pendekatan Ergonomi.....	21
3. Pendekatan Tema.....	28
4. Pendekatan Psikologi.....	33
a. Warna.....	33
b. Tahap Perkembangan Remaja.....	36
B. Ide Perancangan	37
1. Unsur Pembentuk Ruang.....	45
a. Ceiling.....	45
b. Dinding.....	46
c. Lantai.....	47
2. Unsur Pengisi Ruang.....	49
3. Unsur Dekoratif atau Estetis.....	50
4. Unsur Pengkondisian Ruang.....	50
BAB III. PROSES DESAIN	
A. Tahapan Proses Metodologi Desain.....	52
1. Data Literatur atau Wawancara.....	53
2. Data Lapangan.....	54
3. Data Fakta Sosial.....	54
B. Analisis Desain Terpilih.....	56

1. Definisi Judul Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta.....	56
2. Analisis Struktur Organisasi.....	57
3. Analisis Site Plan.....	62
4. Analisis Aktivitas.....	67
a. Aktivitas Pengunjung.....	67
b. Aktifitas Pengelola dan Staff.....	70
5. Analisis Kebutuhan Ruang dan Perabot.....	73
6. Analisis Kapasitas Ruang.....	91
7. Analisis Hubungan Antar Ruang.....	92
8. Analisis Zoning dan Grouping.....	94
a. Ruang Publik.....	94
b. Ruang Semi Publik.....	94
c. Ruang Privat.....	95
d. Ruang Service.....	95
e. Area sirkulasi.....	96
9. Analisis <i>Lay Out</i>.....	101
10. Analisis Sirkulasi dan Organisasi Ruang.....	105
11. Analisis Unsur Pembentuk Ruang.....	107
a. Lantai.....	107
b. Ceiling	118
c. Dinding.....	125
d. Elemen Pengisi Ruang.....	139

e. Sistem Pengkondisian Ruang.....	162
BAB IV HASIL DARI ANALISIS DESAIN	
A. Layout Keseluruhan.....	175
B. Hasil Dan Penerapan Desain Area Education Room.....	176
1. Ruang Lobby.....	176
2. Ruang Kelas Teori.....	180
3. Ruang Kelas In-Door Training.....	183
4. Ruang Fitnes.....	187
5. Ruang Meeting.....	189
6. Ruang Restroom.....	191
C. Hasil Dan Penerapan Desain Area Office Room.....	194
1. <i>Front Desk</i>	194
2. Ruang Operator Room.....	196
3. Ruang Bagian Personalia/ Umum	198
4. Ruang Bagian Administrasi.....	201
5. Ruang Kantor Sekertaris.....	204
6. Ruang Kantor Manager.....	207
7. Ruang Kantor Bagian Pendidikan.....	209
8. Area Transisi.....	212
9. Ruang Lavatory.....	216
D. Hasil Dan Penerapan Desain Area Cafe and Shop.....	220
1. Ruang Cafeteria.....	220

2. Ruang Archery Shop and Service.....	223
BAB V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	228
B. Saran	231
DAFTAR PUSTAKA.....	xxvi
LAMPIRAN.....	i xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tokoh pewayangan Arjuna.....	29
Gambar 2.	Tokoh pewayangan Arjuna, Ekalaya, dan Druna.....	30
Gambar 3.	Tokoh pewayangan Arjuna, dan Srikandi	31
Gambar 4.	Tokoh pewayangan Arjuna, dan Adipati Karna.....	33
Gambar 5.	Ceiling Tumpang Sari.....	45
Gambar 6.	Tokoh pewayangan	45
Gambar 7.	Contoh gambar	45
Gambar 8.	Contoh gambar	45
Gambar 9.	Contoh gambar sasaran target.....	46
Gambar 10.	Contoh gambar tranformasi desain.....	46
Gambar 11.	Gambar tranformasi dinding wayang pada di National Archives Belanda di Den Haag	47
Gambar 12.	Tokoh pewayangan Arjuna, dan Srikandi	47
Gambar 13.	Contoh gambar tranformasi desain dinding.....	47
Gambar 14.	Contoh gambar tranformasi desain dinding	47
Gambar 15.	Contoh gambar tranformasi desain dinding	47
Gambar 16.	Gambar Busur Panah.....	49
Gambar 17.	Gambar tranformasi desain.....	49
Gambar 18.	Gambar tranformasi desain.....	49
Gambar 19.	Gambar tranformasi desain.....	49
Gambar 20.	Tranformasi desain elemen estetis.....	50
Gambar 21.	Tranformasi desain elemen estetis.....	50

Gambar 22.	Denah lokasi perancangan	64
Gambar 23.	Denah lokasi perancangan	65
Gambar 24.	Denah lokasi perancangan	65
Gambar 25.	Denah lokasi perancangan	66
Gambar 26.	Denah existing	97
Gambar 27.	Alternatif zoning grouping 1	98
Gambar 28.	Alternatif zoning grouping 2	99
Gambar 29.	Alternatif Layout 1.....	102
Gambar 30.	Alternatif Layout 2	103
Gambar 31.	Sirkulasi pengunjung dan pengelola	105
Gambar 32.	Organisasi ruang radial	106
Gambar 33.	Alternatif desain lantai 1.....	114
Gambar 34.	Alternatif desain lantai 2	115
Gambar 35.	Alternatif desain ceiling 1	121
Gambar 36.	Alternatif desain ceiling 2	122
Gambar 37.	Alternatif desain dinding Lobby 1	127
Gambar 38.	Alternatif desain dinding Lobby 2	128
Gambar 39.	Alternatif desain dinding Cafeteria 1	138
Gambar 40.	Alternatif desain dinding Cafeteria 2	129
Gambar 41.	Alternatif desain Pantry1	130
Gambar 42.	Alternatif desain Pantry2	130
Gambar 43.	Alternatif dinding Archery Shop dan Archery service room 1.....	131

Gambar 44.	Alternatif dinding Archery Shop dan Archery service room 2.....	131
Gambar 45.	Alternatif dinding Ruang kelas teori 1.....	132
Gambar 46.	Alternatif dinding Ruang kelas teori 2	132
Gambar 47.	Alternatif dinding Ruang Fitnes 1	133
Gambar 48.	Alternatif dinding Ruang Fitnes 2	133
Gambar 49.	Alternatif dinding Ruang Meeting Room 1	134
Gambar 50.	Alternatif dinding Ruang Meeting Room 2	134
Gambar 51.	Alternatif dinding Ruang Lavatory, Restroom, dan Mushola 1.....	135
Gambar 52.	Alternatif dinding Ruang Lavatory, Restroom, dan Mushola 2.....	136
Gambar 53.	Alternatif dinding Ruang In-Door Training Room 1.....	137
Gambar 54.	Alternatif dinding Ruang In-Door Training Room 2	137
Gambar 55.	Alternatif dinding Ruang Area Kantor 1	138
Gambar 56.	Alternatif dinding Ruang Area Kantor 2	138
Gambar 57.	Sistem pencahayaan alami	164
Gambar 58.	Sistem penghawaan buatan	170
Gambar 59.	Jalur Evakuasi.....	173
Gambar 60.	Layout	175
Gambar 61.	Hasil dan penerapan desain ruang Lobby	176
Gambar 62.	Hasil dan penerapan desain pengisi ruang Lobby	177
Gambar 63.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Lobby	178

Gambar 64.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Lobby 2	179
Gambar 65.	Hasil dan penerapan desain ruang kelas teori	180
Gambar 66.	Hasil dan penerapan desain pengisi ruang kelas teori	181
Gambar 67.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Kelas Teori 1 ...	181
Gambar 68.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Kelas Teori 2 ...	182
Gambar 69.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang in-door training	183
Gambar 70.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang in-door training	184
Gambar 71.	Hasil dan penerapan desain pengisi ruang ruang in-door training	185
Gambar 72.	Gambar prespektif dan keterangan ruang In-door Training 1.....	185
Gambar 73.	Gambar prespektif dan keterangan ruang In-door Training 2	186
Gambar 74.	Hasil dan penerapan desain pengisi ruang fitness	187
Gambar 75.	Hasil dan penerapan desain pengisi ruang ruang fitness ...	188
Gambar 76.	Hasil dan penerapan desain ruang meeting	189
Gambar 77.	Hasil dan penerapan desain ruang meeting	190
Gambar 78.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang restroom.....	191
Gambar 79.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang restroom.....	192
Gambar 80.	Hasil dan penerapan desain ruang restroom	192

Gambar 81.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang	
	Front desk	194
Gambar 82.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang Front desk	195
Gambar 83.	Hasil dan penerapan desain furniture Front desk	195
Gambar 84.	Hasil dan penerapan desain ruang Operator Room	196
Gambar 85.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang Operator	
	Room.....	197
Gambar 86.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang	
	bagian Personalia/ Umum.....	198
Gambar 87.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang bagian	
	personalia/ umum.....	199
Gambar 88.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang bagian	
	personalia/ umum	199
Gambar 89.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang	
	bagian Personalia/ Umum	201
Gambar 90.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang bagian	
	Personalia/ Umum	202
Gambar 91.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang Bagian	
	Administrasi.....	202
Gambar 92.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang	
	bagian kantor sekretaris	204
Gambar 93.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang kantor sekretaris	205

Gambar 94.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang kantor sekertaris.....	205
Gambar 95.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian kantor manager	207
Gambar 96.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang bagian kantor manager	208
Gambar 97.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang kantor manager.....	208
Gambar 98.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian pendidikan	209
Gambar 99.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang kantor bagian pendidikan.....	210
Gambar 100.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang kantor bagian pendidikan.....	210
Gambar 101.	Hasil dan penerapan desain layout ruang rest area office	212
Gambar 102.	Hasil dan penerapan desain ceiling ruang rest area office	213
Gambar 103.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang rest area office	214
Gambar 104	Hasil dan penerapan desain furniture ruang rest area office.....	215
Gambar 105.	Hasil dan penerapan desain layout ruang lavatory	216
Gambar 106.	Hasil dan penerapan desain ceiling ruang lavatory.....	217
Gambar 107.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang lavatory	218
Gambar 108.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang lavatory ...	219

Gambar 109.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang cafeteria.....	220
Gambar 110.	Hasil dan penerapan desain lantai ruang cafeteria	221
Gambar 111.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang cafeteria ...	221
Gambar 112.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Cafeteria	222
Gambar 113.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Cafeteria 2 ...	222
Gambar 114.	Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling Archery Shop and Service	223
Gambar 115.	Hasil dan penerapan desain lantai Archery Shop and Service.....	224
Gambar 116.	Hasil dan penerapan desain furniture ruang Archery Shop and Service	225
Gambar 117.	Gambar prespektif dan keterangan ruang Archery shop and service	226
. Gambar 118	Gambar prespektif dan keterangan ruang Archery shop and service 2	226

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Analisis Ergonomi, Antropometri Manusia untuk Penerapan Ruang.....	26
Tabel 2.	Efek warna terhadap suasana ruang.	35
Tabel 3.	Tanggung jawab karyawan.....	59
Tabel 4.	Kebutuhan Ruang.....	74
Tabel 5.	Kebutuhan Ruang.....	77
Tabel 6.	Kapasitas Ruang.....	91
Tabel 7.	Table Kriteria Penilaian.....	100
Tabel 8.	Table Kriteria Penilaian.....	104
Tabel 9.	Pertimbangan material lantai.....	108
Tabel 10.	Table Kriteria Penilaian.....	116
Tabel 11.	Pertimbangan pemilihan material.....	119
Tabel 12.	Table Kriteria Penilaian.....	123
Tabel 13.	Pertimbangan material desain dinding.....	126
Tabel 14.	Pertimbangan material mebel.....	139
Tabel 15.	Jenis dan teknik Pencahayaan buatan.....	164
Tabel 16.	Sistem Pencahayaan Buatan.....	166
Tabel 17.	Sistem mekanikal power.....	168
Tabel 18.	Sistem mekanikal lighting.....	169
Tabel 19.	Sistem keamanan.....	171
Tabel 20.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang Lobby.....	180

Tabel 21.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas teori.....	182
Tabel 22.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang in-door training..	186
Tabel 23.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas fitnes.....	188
Tabel 24.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas meeting...	190
Tabel 25.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas restroom...	192
Tabel 26.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas Front desk.	195
Tabel 27.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas Operator Room.....	197
Tabel 28.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas bagian personalia/ umum.....	200
Tabel 29.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas bagian Administrasi.....	203
Tabel 30 .	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kantor sekretaris.	206
Tabel 31.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang manager.....	209
Tabel 32.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kantor bagian pendidikan.....	211
Tabel 33.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang rest area office...	215
Tabel 34.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang lavatory.....	219
Tabel 35.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang cafetaria.....	223
Tabel 36.	Koreksi hasil dan penerapan desain ruang <i>Archery shop and service</i>	227

DAFTAR SKEMA

Skema 1.	Pola pembelajaran panahan tradisional.....	18
Skema 2.	Bagan Ide Perancangan Transformasi Arjuna.....	41
Skema 3.	Bagan Transformasi pola lantai.....	48
Skema 4.	Bagan Transformasi pola lantai	48
Skema 5.	Tahapan Proses Desain	52
Skema 6.	Struktur organisasi Pusat	58
Skema 7.	Bagan pola aktivitas Pengunjung	67
Skema 8.	Bagan pola aktivitas pengunjung ruang café	67
Skema 9.	Bagan pola aktivitas pengunjung Lobby	68
Skema 10.	Bagan pola aktivitas pengunjung kelas teory	68
Skema 11.	Bagan pola aktivitas pengunjung kelas In-door training...	68
Skema 12.	Bagan pola aktivitas pengunjung ruang fitnes.....	69
Skema 13.	Bagan pola aktivitas pengunjung restroom.....	69
Skema 14.	Bagan pola aktivitas pengunjung Archery shop and service	69
Skema 15.	Bagan pola aktivitas Pengelola.....	70
Skema 16.	Bagan pola aktivitas pengelola Café.....	70
Skema 17.	Bagan pola aktivitas pengelola.....	71
Skema 18.	Bagan pola aktivitas pengelola Lobby.....	71
Skema 19.	Bagan pola aktivitas Pengelola kelas teori	71
Skema 20.	Bagan pola aktivitas pengelola In-door training	72
Skema 21.	Bagan pola aktivitas pengelola meeting	72
Skema 22.	Bagan pola aktivitas pengelola Archery shop and service	73

Skema 23.	Hubungan Antar Ruang.....	93
-----------	---------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Terdapat tiga event olahraga yang menjadi ikon global, yaitu pertandingan sepak bola Piala Dunia, lomba balap mobil *Formula 1*, dan pertandingan olahraga *multievent Olimpiade*¹. Di dalam pertandingan olahraga *multievent Olimpiade* banyak sekali cabang olahraga yang di pertandingkan salah satunya adalah cabang olahraga *archery* atau panahan.

Panahan (*Archery*) adalah suatu kegiatan menggunakan busur panah untuk menembakkan anak panah. Bukti-bukti menunjukkan bahwa sejarah panahan telah dimulai sejak 5.000 tahun yang lalu yang awalnya digunakan untuk berburu dan kemudian berkembang sebagai senjata dalam pertempuran, dan kemudian sebagai olahraga ketepatan. Seseorang yang gemar atau merupakan ahli dalam memanah disebut juga sebagai pemanah.²

Di Indonesia sendiri dikenal ada tiga jenis yaitu ronde *FITA (Federation Internationale de Tir A L'arc)* yaitu ronde panahan Internasional yang menggunakan jenis panah *Compound* dan *Recurve*, ronde PERPANI (Persatuan Panah Nasional Indonesia) yaitu panahan dengan busur terbuat dari kayu dan bambu, tetapi peraturan lainnya sama dengan ronde Internasional, dan ronde tradisional yaitu panahan dengan ciri-ciri menembak dengan gaya duduk dan

¹ Sukarmin, Yustinus, Pemasaran Olahraga Melalui Berbagai Berbagai Event Olahraga, Yogyakarta; Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Olahraga, 2010, Hal 55

² Kamus bebas Wikipedia, www.wikipedia.com (09.15, 15 April 2013)

instinctive, dengan cara memegang busur panah diagonal dengan tanah, berbeda dengan panahan FITA dan PERPANI yang tegak lurus dengan tanah.

Sekarang ini masih banyak sekali kelompok pecinta tradisi panahan tradisional di daerah Surakarta dan sekitarnya yang berupaya penuh melestarikan budaya panahan ini, dan menghidupkan kembali tradisi panahan tradisional melalui kecintaannya pada tradisi oleh para masyarakat Surakarta. Perkembangan pecinta olahraga panahan tradisional semakin meningkat dan mulai muncul bibit muda yang baru, sejak tahun 2005, minat masyarakat Surakarta pada olahraga Panahan Tradisional semakin meningkat. Di Solo dan sekitarnya memiliki banyak sekali lapangan pelatihan olahraga panahan tradisional yang masih aktif di pergunakan, seperti di Solo memiliki lapangan panahan Kridho Hasta Jagalan, lapangan panahan stadion Sriwedari, lapangan panahan stadion Manahan, lapangan panahan Tanggul Dhawung, lapangan panahan Sangkrah, lapangan panahan Kampung sewu, lapangan panahan Prawit, Lapangan panahan Putri Cempa, lapangan panahan Langen Harjo, lapangan panahan Alun-alun Selatan Kraton Surakarta, lapangan panahan dalam keraton Surakarta, lapangan panahan Dalem Suryahamijayan, Baluwarti, lapangan panahan Pamedan Mangkunegaran, Lapangan Panahan Lemah Putih, dan lapangan panahan di Tirtonadi. Di Kabupaten Karanganyar terdapat lapangan panahan SMAN 1 Negeri Karanganyar dan lapangan panahan Alun-alun Karanganyar. Di Klaten terdapat lapangan panahan Krido Busoro, lapangan panahan Gondang, lapangan panahan PPLP (Pusat Pembinaan dan Latihan

Olahraga Pelajar) Jawa Tengah, lapangan Bonyokan Jatinom.³ Pada setiap lapangan yang berada di Solo biasanya diperuntukan latihan panahan tradisional min 2 komunitas panahan tradisional yang setiap komunitasnya beranggotakan 10-30 orang atlet pemanah tradisional dari usia anak-anak hingga lanjut usia. Tetapi dari sekian banyak lapangan yang berada di Solo ada beberapa lapangan saja yang dipergunakan maksimal untuk latihan yaitu Kridho Hasta Jagalan, Stadion Sriwedari, Tanggul Dhawung, yang lainnya tidak berfungsi maksimal, bahkan beralih fungsi.

Generasi Muda sekarang ini banyak yang tertarik untuk berolahraga panahan tradisional. Dengan adanya minat dari generasi muda ini dimulailah pembibitan dan pengkaderan generasi-generasi muda atlet panahan tradisional. Selain itu panahan tradisional juga dapat diangkat sebagai obyek pariwisata, selain sebagai lomba dan sebagai tontonan yang bersifat khas tradisi dari budaya kota Surakarta. Semua itu sangat sesuai dengan semboyan Kota Surakarta sebagai pusat budaya, olahraga, dan pariwisata.

Alasan inilah yang melahirkan semangat untuk mempertahankan tradisi Panahan tradisional yang seiring perkembangan zaman di era globalisasi. Mencoba membangkitkan tradisi panahan tradisional yang mulai terlupakan dimasyarakat terutama di kota Surakarta. Mewujudkan kepedulian terhadap olahraga dan nilai-nilai tradisi, maka muncul suatu gagasan sebuah ide Perancangan Pusat Panahan Tradisional di Surakarta, karena di kawasan Surakarta ini masih

³ Sugiharti. “*Panahan Tradisional Mataram (Karakteristik dan Nilai Pendidikan Budaya Panahan Tradisional Mataram Jawa di Surakarta)*”.(UNIVET Bangun Nusantara-Sukoharjo, 2012,) hal 3-4

merupakan bekas kerajaan Mataram di mana lahirnya sejarah panahan tradisional. Diharapkan para pengunjung Pusat Panahan Tradisional di Surakarta bisa dengan leluasa memperdalam pemahaman materi-materi panahan tradisional yang ada.

Target Pembangunan Pusat Panahan Tradisional adalah memperkenalkan keragaman akan olahraga panahan tradisional Mataram dan budaya lokal kepada pengunjung. Tidak hanya sekedar memperkenalkan tetapi Pusat Panahan Tradisional dapat menjadi pusat penyedia sarana dan prasarana para atlet dan peminat olahraga panahan tradisional. Harapan lebih luas dapat menumbuhkan kembangkan bakat dan minat para atlet akan warisan budaya, yang dapat menghasilkan suatu prestasi dan kebanggaan di bidang olahraga yang patut dipertahankan dan dijaga kelestariannya, sehingga bangsa Indonesia tidak hanya menjadi sasaran eksploitasi pasar global belaka, tetapi juga berusaha untuk dapat menciptakan kreasi dengan budaya lokal Indonesia.

Banyaknya para peminat olahraga Panahan Tradisional yang memiliki berbagai macam aktivitas, maka beragam aktivitas para peminat olahraga Panahan Tradisional dibutuhkan adanya suatu tempat yang bertujuan untuk mewadahi segala kebutuhan aktivitasnya. Adanya Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta merupakan upaya mewadahi keberagaman aktivitas para peminat olahraga Panahan Traditional Pusat Panahan Tradisional pada dasarnya memiliki tujuan pendidikan, *entertainment*, dan memiliki beberapa aspek lain seperti promosi budaya maupun pusat informasi.

B. Permasalahan Desain dan Batasan Ruang Lingkup Garap

1. Permasalahan desain

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan desain yang akan dijadikan acuan dalam memberikan batasan ruang lingkup garap Perencanaan Pusat Panahan Tradisional di Surakarta adalah:

- a. Bagaimana mendesain interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara aman dan nyaman untuk berlatih panahan tradisional, cara menarik minat serta mengedukasi masyarakat Indonesia dan mancanegara tentang panahan tradisional.?
- b. Bagaimana mendesain interior dengan tema wayang purwa dengan lakon Arjuna bergaya Etnik Surakarta pada Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang menarik serta mampu memberikan suasana ruang yang aman, nyaman dan efisien bagi pengelola maupun pengunjung ?

Sesuai dengan hasil Studi kasus pada *Archery Facility Planning Guide* yang di terbitkan oleh EASTON *Foundation*⁴. Dapat disimpulkan ruang lingkup garap yang dibutuhkan Pusat Panahan Tradisional di Surakarta diantaranya meliputi;

1) Lobby

Merupakan salah satu ruangan yang merupakan ruangan pertama yang akan dimasuki oleh pengunjung saat memasuki Pusat Panahan Tradisional, ruangan lobby ini bersifat public dan sebagai pusat informasi bagi

⁴ www.esdf.org 1-06-2013, 10:40

pengunjung. Lobby atau *hall* merupakan ruang kontrol dalam pengorganisasian ruang pada sebuah fasilitas umum⁵.

2) Education Area

- a) Kelas Teori, menurut Hadari Nawawi mengartikan kelas adalah sebuah ruangan yang dibatasi oleh empat dinding, tempat sejumlah siswa berkumpul untuk mengikuti proses belajar mengajar.⁶ Pada perancangan ini kelas berupa sebuah ruang yang disediakan oleh pengelola sebagai sarana atau fasilitas bagi para pengunjung maupun atlet untuk belajar dan memahami tentang olahraga panahan tradisional.
- b) *In-Door Training*, berupa sebuah ruang yang disediakan sebagai sarana atau fasilitas olahraga yang disediakan pengelola bagi para pengunjung maupun atlet untuk kegiatan pelatihan olahraga panahan tradisional.
- c) *Out-Door Training*, suatu fasilitas olahraga *outdoor* yang dapat digunakan untuk tempat latihan dan pertandingan. Sebagai tempat latihan saja dan dapat pula dilengkapi dengan tribun atau tempat duduk penonton penonton. Berupa lapangan panahan yang disediakan sebagai sarana atau fasilitas olahraga yang disediakan pengelola bagi para pengunjung maupun atlet untuk kegiatan pelatihan olahraga panahan tradisional

⁵(Freed Lawson (Tugas Akhir Aziz Danang Satoto) dalam Tugas Akhir Agus Dahroni, "Perancangan Interior Pusat Dolanan Tradisional Rakyat di Surakarta", (Surakarta:2012), 15-16

⁶ Hadari Nawawi, Organisasi sekolah dan pengelolaan kelas sebagai lembaga pendidikan (Jakarta; Gunung agung, 1982), hlm, 116.

- d) *Fitness room*, suatu fasilitas yang disediakan untuk olah kebugaraan badan, peregangan, dan pemanasan sebelum melakukan latihan memanah
- e) *Meeting room* , ruang pertemuan/rapat (*meeting room*) adalah ruangan yang digunakan untuk pertemuan sekelompok orang, ruang pertemuan ini dapat dipergunakan untuk intern maupun dengan tamu dari luar. Keberadaan ruang pertemuan sangat penting sebab pembicaraan dalam pertemuan ini biasanya sangat rahasia dan tidak untuk diketahui oleh umum, itu sebabnya setiap perusahaan atau instansi pasti membutuhkan ruang ini.⁷
- f) *Restroom*, sebuah ruangan yang digunakan untuk tempat menaruh barang dan beristirahat, dan persiapan bagi atlet yang sedang berlatih juga biasanya terdiri dari *lavatory* dan toilet.
- g) *Archery storage*, tempat penyimpanan perlengkapan dan peralatan panahan

3) *Office Room*

- a) *Front desk*, sebuah ruangan yang berfungsi sebagai tempat penerima atau perantara, front desk juga menjadi pusat informasi kantor.
- b) *Operator room*, sebuah ruangan untuk staff keamanan, ruangan yang berfungsi sebagai tempat memantau *CCTV* dan *fire alarm*
- c) Kantor staf (staf *marketing*, kepala staf gudang dan cleaning service, kepala staff peralatan dan perlengkapan)

⁷ <http://axellemebel.webs.com/meetingroom.htm>, 1-06-2013, 10;40

- d) Kantor bagian Administrasi
- e) Kantor sekretaris
- f) Kantor Manager
- g) Kantor bagian pendidikan
- h) Kantor Instruktur
- i) *Lavatory*
- j) Ruang berkas
- k) Gudang

4) Cafe and shop

- a. Cafetaria, sarana yang disediakan oleh pengelola sebagai tempat berkumpul beristirahat, bersantai, para atlet, peminat maupun komunitas panahan tradisional. Menyediakan berbagai macam olahan makanan dan minuman sehat.
- b. *Archery Shop and Service*, fasilitas ruangan untuk menjual dan menerima perbaikan peralatan dan perlengkapan panahan tradisional. Ruang ini yang berfungsi untuk menyediakan peralatan dan perlengkapan dalam berlatih panah.

2. Batasan Ruang

Dalam perancangan supaya uraian dapat fokus perlu adanya batasan perancangan, sebagai berikut ;

- a. Ruang pokok meliputi ;
 - 1) Lobby
 - 2) Kelas Teori

- 3) Kelas *In-Door Training*
- 4) Ruang *Meeting*
- 5) Cafeteria
- 6) *Archery Shop and Service*

b. Ruang penunjang meliputi;

- 1) Kelas *Out-Door Training*
- 2) Ruang Fitnes
- 3) Ruang *Meeting*
- 4) Restroom
- 5) *Archery storage,*
- 6) *Office Room*
- 7) Musholla

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan ruang lingkup garap di atas, maka tujuan perancangan interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta mencakup berbagai hal, antara lain:

- a. Merancang desain interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara aman dan nyaman untuk berlatih panahan tradisional, menarik minat serta mengedukasi masyarakat Indonesia dan mancanegara tentang panahan tradisional.

- b. Menampilkan karakteristik kebudayaan lokal dengan gaya Etnik Surakarta pada perancangan interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta, yang mampu menarik minat pengunjung dan para atlet panahan tradisional, sehingga dapat memberikan tempat bagi pembinaan nilai-nilai budaya nasional sebagai sarana kultural edukatif dan inspiratif, pusat orientasi pendidikan dan pengembangan di bidang olahraga khususnya panahan tradisional bagi pengunjung dan pengelola.

2. Manfaat

Manfaat dari Perancangan Pusat Panahan Tradisional di Surakarta adalah;

- a. Bagi diri sendiri, menambah wawasan dan pengetahuan serta tanggung jawab, bagaimana perancangan sebuah interior dapat difungsikan secara maksimal dalam penerapan disiplin ilmu desain interior.
- b. Bagi masyarakat, setelah diwujudkan dalam sebuah desain baik berupa gambar maupun konsep perancangan desain, diharapkan dapat memberikan cara pandang yang lebih luas serta wacana bagaimana perancangan desain interior mampu menghantarkan dan mewadahi suatu kebudayaan.
- c. Bagi ilmu pengetahuan, dapat menjadi sarana penambah ide kreatif para desainer untuk memacu kreatifitas mereka untuk berkarya
- d. Bagi lembaga atau institusi pendidikan terutama ISI Surakarta adalah dapat menambah referensi ke dalam karya desain interior, serta

menambah perbendaharaan pustaka serta mencetak desainer yang bertanggung jawab di dalam pencapaian visi dan misi.

D. Sasaran Desain

Pada perancangan interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta memiliki sasaran utama desain yaitu sasarannya adalah semua pengguna ruang yang beraktifitas dan terlibat dalam kegiatan- kegiatan pada *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta, serta masyarakat atau pengunjung yang akan menggunakan dan memanfaatkan semua fasilitas yang ada dan disediakan di dalam ruang.

Adanya perancangan interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta mencoba membangkitkan semangat para generasi-generasi muda sebagai generasi penerus bangsa terhadap tradisi bangsa Indonesia terutama panahan tradisional yang mulai terlupakan dimasyarakat terutama di kota Surakarta. Adanya perancangan interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta dapat mewujudkan kepedulian para generasi muda terhadap olahraga dan nilai-nilai tradisi panahan. Dengan demikian diharapkan para pengunjung bisa dengan leluasa memperdalam pemahaman materi-materi panahan tradisional yang ada.

Pusat Panahan Tradisional pada umumnya memiliki sasaran yaitu anak-anak (usia 12-15 tahun), remaja (15-21 tahun) ataupun dewasa (lebih dari 21 tahun) pelaku atau peminat panahan tradisional juga tidak hanya terbatas pada dewasa saja, tetapi juga para remaja serta para anak-anak. Pengelompokan teknik pembelajaran menurut usia berdasarkan standart teori perkembangan psikologi pada anak agar dapat fokus dalam proses pelatihan memanah⁸

⁸ F.J. Monks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu H. 1994. 255-257

E. Originalitas Karya

Berdasarkan penelusuran data yang tersedia saat ini dapat di simpulkan, belum ada sebuah tindakan nyata tentang upaya perancangan interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta. Untuk itu suatu kegiatan perancangan interior yang merupakan sebuah tindakan respektif terhadap perkembangan lingkungan sekitar yang ada. Berdasarkan penelusuran data yang tersedia saat ini terdapat dapat ditemui karya tugas akhir yang hampir menyerupai batasan judul adalah;

1. Karya Tugas Akhir Rizqi Amalia Agusta dengan judul Desain Interior Communitiy Center Suporter Klub Sepakbola Arema Indonesia Fc Dengan Pendekatan Konsep Sporty Modern, Jurusan Desain Interior, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, UNS Surakarta tahun 2012, Karya ini Menciptakan sebuah interior Community Center Suporter Klub sepak bola Arema Indonesia FC menerapkan konsep interior modern sporty melalui tahapan metode melalui proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi data.
2. Karya Tugas Akhir Joko Purnomo dengan judul Desain Interior Golftainment Center Dengan Pendekatan Gaya Sporty Modern di Bandung, Jurusan Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010, Karya ini berisi tentang perencanaan dan perancangan Interior Golftainment Center Dengan Pendekatan Gaya Sporty Modern Di Bandung dengan metode pencarian data melalui metode observasi dengan studi literature serta studi lapangan
3. Karya Hajju Putrie Annurin dengan judul Yoga Center Sebagai Sarana Kesehatan Dengan Pendekatan Arsitektur Konsep Vaastu Vidya, Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret 2012. Dalam karya ini berisi bagaimana

merencanakan dan merancang suatu bangunan Yoga Center dengan konsep Vaastu yang desainnya mencakup prinsip Vaastu

4. Karya Harun Arrosyid dengan judul Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Sepak Bola Indonesia di Surakarta, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, jurusan Desain Interior, Universitas Sebelas Maret 2011. Karya ini berisi bagaimana merancang interior Museum Sepak Bola Indonesia yang dapat merancang tema yang sesuai dengan gaya Modern selain itu merancang interior museum sebagai tempat pendidikan, dan hiburan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur didapatkan beberapa kesamaan dalam perancangan, sehingga terkait dengan hal itu originalitas karya pada tugas akhir perancangan interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta dengan tema Etnik Surakarta belum pernah dilakukan oleh desainer lain sehingga desain ini masih memiliki keaslian karyanya. Diharapkan perancangan interior adalah salah satu upaya mengelola atau mengorganisasi suatu ruang yang nantinya mampu menampung aktifitas pengguna ruang. Terciptanya perancangan ini nantinya mampu memberikan sarana dan prasarana yang lebih menunjang didalam aktifitas dan kerja yang terwadahi di dalamnya serta optimalisasi hasil yang lebih maksimal.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun dengan kerangka yang terbagi dalam beberapa bab. Secara terinci bab-bab tersusun sebagai berikut:

BAB I, berisi PENDAHULUAN yang memuat: latar belakang, permasalahan desain, batasan ruang lingkup garap, tujuan, sasaran, originalitas karya/ keaslian karya.

BAB II, berisi DASAR PEMIKIRAN/KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN yang memuat: pendekatan pemecahan desain perancangan, ide perancangan.

BAB III, berisi PROSES DESAIN/METODE DESAIN yang memuat tentang tahapan proses desain dan proses analisis alternatif desain terpilih.

BAB IV, berisi HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN yang menyajikan pembahasan desain yang berkaitan dengan analisis desain yang merupakan suatu bentuk kejujuran desainer untuk menyampaikan kelebihan dan kekurangan yang perlu disampaikan kepada calon pemakai yang berupa informasi penting mengenai karya desainer.

BAB V, berisi PENUTUP yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Wilayah kota Surakarta dan Yogyakarta tradisi panahan tradisional memiliki banyak sekali kelompok-kelompok pencinta tradisi panahan tradisional ini yang berupaya penuh melestarikan budaya panahan. Para komunitas ini berupaya menghidupkan kembali tradisi panahan tradisional melalui kecintaannya. Di era globalisasi ini kebudayaan lokal tradisi panahan Tradisional diangkat keranah Nasional melalui perlombaan Pekan Olahraga Nasional dan keranah Internasioanal melalui pembelajaran-pembelajaran kepada tourism mancanegara yang tertarik pada panahan tradisonal.

Banyak komunitas yang ingin terus mengasah bakat dan keahlian memanahnya untuk dapat menjuarai berbagai perlombaan panahan tradisional di Surakarta, di Yogyakarta, di tingkat Provinsi bahkan pada Pekan Olahraga Nasional. Dikarenakan banyaknya peminat olahraga panahan tradisional dari kota Surakarta yang banyak, maka perlu adanya perancang *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta sebagai tempat berkumpulnya para atlet dan peminat olahraga panahan untuk menjalin hubungan sesama komunitas, saling berkomunikasi dan informasi tentang olahraga panahan tradisional. Maka masing-masing aktivitas tersebut membutuhkan suatu ruangan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan yaitu *café and shop*, *office room*, dan *education room*. Dalam perancangan interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta dapat di harapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara fisik maupun

psikologi agar pengguna merasa aman dan nyaman. Secara umum tolak ukur perancangan desain interior adalah sarana kultural edukatif dan inspiratif, pusat orientasi pendidikan dan pengembangan di bidang olahraga khususnya panahan tradisional bagi pengunjung dan pengelola, sehingga terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan, diantaranya adalah: kebutuhan ruang dan mebel, aktivitas, kapasitas, dan ilmu antropometri yang berkaitan erat dengan kondisi sosial budaya calon pengguna.⁹ Adapun beberapa pendekatan desain yang dipergunakan dalam perancangan, diantaranya adalah;

1. Pendekatan Fungsi

Secara aspek fungsional selalu menempati urutan pertama, terutama hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis, bahan, dan kekuatan.¹⁰ Di tinjau dari peranan fungsi praktis keberadaan *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta adalah sebagai tempat yang bertujuan melestarikan budaya tradisional Surakarta yang syarat akan pendidikan olahraga dari segi beragam ilmu. Sarana ini akan dan dapat dijadikan sebagai wadah sosial untuk masyarakat, pengembangan edukatif, bahkan untuk pelestarian budaya tradisi dan memberikan fasilitas serta pelayanan yang mampu menunjang kegiatan secara optimal.

Ada beberapa Ruangan yang dipergunakan dalam Perancangan Interior ini. Masing-masing ruangan memiliki sifat-sifat ruangan yang

⁹ Tim Penyusun, *Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior*, (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, 2007), 20.

¹⁰ Agus Sachari, "*Budaya Visual Indonesia*", (Jakarta : Erlangga, 2007), 18

berbeda, yaitu public, semi public, dan privat. Adanya batasan perancangan ruang pada perancangan diantaranya adalah;

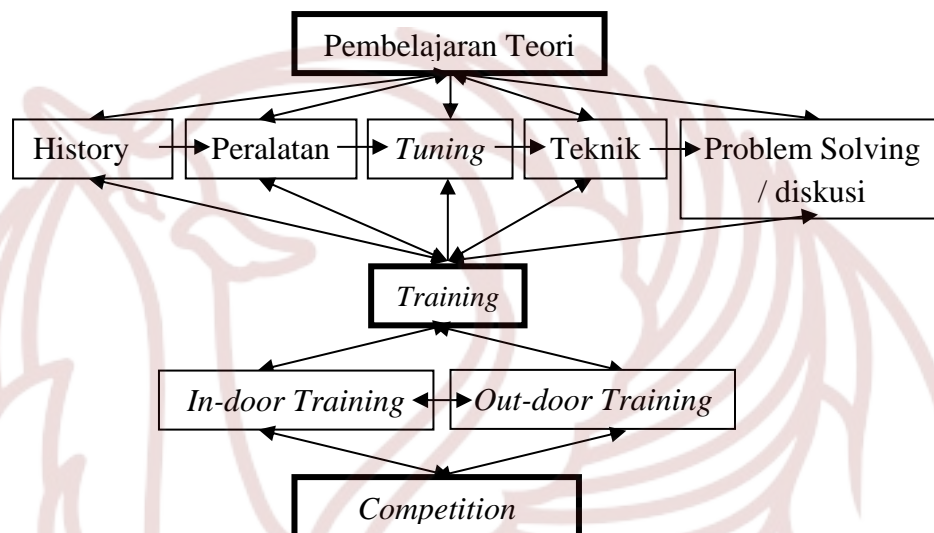
a. Education Room

Raung ini merupakan tempat kegiatan belajar mengajar pengenalan dan pemberian teori tentang olahraga panahan tradisional. Selain itu juga

tempat bertukar pikiran, diskusi, musyawarah, dan pelatihan olahraga panahan tradisional yang meliputi; kelas teori, kelas *in-door training*, kelas *out-door training*, ruang *meeting*, *restroom*, *lavatory*, *archery storage*. Pada *education room* dalam pembahasan difokuskan pada ruangan;

Ruang kelas *in-door training* merupakan sebuah ruang yang disediakan sebagai sarana atau fasilitas olahraga yang disediakan pengelola bagi para pengunjung maupun atlet untuk kegiatan pelatihan olahraga panahan tradisional. Terdapat beberapa alat penunjang latihan memanah yang mendukung penciptaan lingkungan yang optimal dan sistem pembelajaran yang efisien. Tujuan terdapatnya fasilitas ruang *in-door training* panahan dikarenakan para peminat panahan tradisional tidak hanya dari kalangan atlet panahan tradisional saja, tetapi dari segala kalangan usia dan dari kalangan bukan atlet saja yang berminat dengan panahan tradisional. Terlihat dari banyaknya antusias para anak kecil yang datang dan ikut serta ketika adanya pertandingan panahan

tradisional dan pelatihan-pelatihan panahan tradisional dari komunitas panahan tradisional yang telah ada. Terdapat pola pembelajaran panahan menggunakan pola sebagai berikut¹¹;



Skema 24. Pola pembelajaran panahan tradisional
(Sumber: *Archer's reference guide (recurve)*, Australia Hal 3-4)

Pola pembelajaran panahan ini telah dipakai diberbagai tempat pendidikan dan pelatihan non formal atau kursus. Pola pembelajaran ini yang menjadikan suatu pertimbangan dikarenakan pola pembelajaran ini mudah di pahami oleh masyarakat.

Secara garis besar pembelajaran olahraga panahan tradisional untuk anak-anak (usia 12-15), untuk remaja (15-21 tahun), dan untuk dewasa (lebih dari 21 tahun). Didalam setiap ruang kelas tersedia alat peraga yang disesuaikan dengan umur calon atlet panahan tradisional. Ruangan di bagi menjadi 2 kelas bertujuan agar dalam

¹¹ Balbardie, *Archer's reference guide (recurve)*, Australia; Easton, 1999. (Hal 3-4)

kegiatan belajar mengajar instruktur dapat memantau atau mengetahui perkembangan pada peserta didik.

Ruang *In-door Training* berdasarkan standart KONI *in-door training* adalah suatu fasilitas olahraga *indoor* yang dapat digunakan untuk tempat latihan dan pertandingan, dapat hanya sebagai tempat latihan saja serta dapat pula dilengkapi dengan tribun atau tempat duduk penonton.¹² Ruang *In-door training* merupakan suatu ruangan yang difungsikan sebagai tempat belajar, pelatihan, dan bertanding yang bersifat aman, dan nyaman. Untuk program pelatihan memanah jarak tembak yang di pergunakan adalah, 30, 40, dan 50 meter. Dibelakang area pemanah terdapat tempat duduk penonton. Untuk satu pemanah memiliki jarak baris 80 cm selebar bahu, antara pemanah satu dengan yang lain tidak dibatasi dengan penyekat agar pemanah tidak merasa dibatasi, dan dalam satu target bidik dapat diperuntukan untuk 4 orang pemanah.¹³

b. Office Room

Suatu tempat yang biasanya dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha, dengan nama apapun juga tempat tersebut mungkin diperlukan.¹⁴ Kantor juga merupakan sebuah tempat pengorganisasian kepada karyawan dan tempat penyimpanan dokumen didalam suatu perusahaan. Pada ruang ini

¹² Jurnal umum Bab II Deskripsi Proyek Fakultas Teknik Universitas, <http://repository.usu.ac.id>, 17-06-2013,07:04

¹³ [www.esdf.org/ archery_facility_planning_guide/Easton_Foundation](http://www.esdf.org/archery_facility_planning_guide/Easton_Foundation), 16 Juni 2013, 9:37:31

¹⁴ Moekijat, Administrasi perkantoran, Bandung: Mandar Maju, 1997, (Hal-3)

terdapat berbagai aktifitas para karyawan dan tempat penerimaan tamu untuk perusahaan. Pada kantor ini terdapat berbagai ruangan kantor seperti; area transisi, ruang Kabag. Pendidikan, ruang Kabag. Administrasi, ruang Kabag. Personalia, ruang sekretariat, ruang manager, ruang berkas, dan gudang. Didalam desain suatu ruang kantor letak ruang pimpinan dan ruang sekretaris dapat didesain berdekatan sehingga bisa menjalin komunikasi dengan baik.

c. *Café and Shop*

Pada area ruangan ini terdapat ruangan berupa *Cafétaria* dan *Archery Shop and Service*. Ruang *cafétaria* merupakan salah satu usaha boga dimana pembeli mengambil sendiri hidangan yang tersedia di *counter* dan pembeli membayar langsung hidangannya di ujung *counter*, jenis hidangannya terbatas dan harganya tidak terlalu mahal, letak *cafétaria* pada umumnya di lingkungan kantor, sekolah dan industri lainnya.¹⁵ Menurut *Fred Lowson*: Tempat informal yang menyajikan makanan dan minuman ringan. Pada ruangan *cafétaria* terdapat ruang makan, dan ruang dapur.¹⁶ Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kafe merupakan suatu tempat informal yang menyajikan makanan dan minuman ringan untuk tempat bersantai, saling bertukar pikiran dan informasi. Dalam perancangan

¹⁵ Fadiati (1988;4), dalam Jurnal umum Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, <http://repository.upi.edu>, 17-06-2013,07;04

¹⁶ Anthonio, *Perancangan Interior Lobby dan Caffé di ClubParagon Tower B Surabaya*. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Universitas Kristen Petra Surabaya, 2002. 5.

ini terdapat fasilitas kafe yang digunakan sebagai tempat untuk bersantai, beristirahat, dan saling bertukar pikiran dan informasi tentang olahraga panahan tradisional.

2. Pendekatan Ergonomi

Pada perancangan *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta menerapkan pendekatan ergonomi. Pendekatan ergonomi berperan mengetahui ilmu biologi pada manusia, agar pengunjung dan pengelola merasa aman dan nyaman dalam melakukan aktivitas dalam ruangan. Pendekatan ergonomi tersebut meliputi berbagai ilmu seperti anatomi, antropometri, fisiologi dan psikologi. Ergonomi adalah ilmu yang penerapannya berusaha untuk menyesuaikan pekerjaan dengan lingkungan terhadap orang atau sebaliknya dengan tujuan tercapainya produktivitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan faktor manusia seoptimal-seoptimalnya. Ergonomi adalah komponen kegiatan dalam ruang lingkup Hiperkes yang antara meliputi penyesuaian pekerjaan terhadap tenaga kerja secara timbal-balik untuk efisiensi dan kenyamanan kerja.¹⁷ Ilmu ergonomi berupaya mencari kesesuaian antara lingkungan dengan penggunaannya berdasar pada manusia sebagai standarisasi perancangan interior. Hal ini dimensi-dimensi tubuh manusia dalam posisi berdiri, berjalan, duduk, tidur, makan, mejangkau dan memandang. Perbedaan antara dimensi struktural tubuh dan kebutuhan dimensi yang merupakan

¹⁷ Dr. Suma'mur P.K., M.Sc., "*Ergonomi untuk Produktivitas Kerja*", (Jakarta : CV Haji Masagung, 1989). 1

hasil dari bagaimana tubuh manusia menjangkau ke suatu perabot, semua itu merupakan dimensi fungsional dan sifat aktifitas yang dilakukan, serta situasi sosialnya.¹⁸ Dasar perancangan mengacu pada ilmu biologi manusia yaitu *anatomi, antropometri, fisiologi, dan psycologi*.¹⁹ Ada beberapa disiplin ilmu biologi manusia pada pendekatan ergonomi yang diterapkan dalam sebuah desain yaitu;

- a. Anatomi, adalah ilmu yang mempelajari tentang nama bagian tubuh dan susunan bagian tubuh itu dari bagian yang satu terhadap yang lain.

Anatomi mempelajari bagaimana kedudukan dan fungsi otot dalam proses kerja, santai pada seseorang saat tubuh lelah dalam posisi duduk, berdiri, dan beraktivitas yang berbeda, yang bergantung pada usia, aktivitas rutin, dan jenis kelamin manusia.

- b. Antropometri, menurut Sritomo Wignjosoebroto dalam bukunya istilah antropometri berasal dari " anthro " yang berarti manusia dan " metri " yang berarti ukuran. Secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Manusia pada dasarnya akan memiliki bentuk, ukuran (tinggi, lebar dsb.) berat dan lainnya. Yang berbeda satu dengan yang lainnya.

¹⁸ D.K Ching ,Francis. *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga, 1996. 60.

¹⁹ Sunarmi. *Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya*, Surakarta: Program Studi Kriya Seni Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2001. 4-5.

Antropometri secara luas akan digunakan sebagai pertimbangan-pertimbangan ergonomis dalam proses perancangan (desain) produk maupun sistem kerja yang akan memerlukan interaksi manusia.²⁰ Dalam proses perancangan (desain) perbedaan pada karakteristik bentuk dan ukuran tubuh manusia akan menjadi acuan data antropometri dalam mendesain. Perbedaan data Anthropometri dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: Umur, jenis kelamin, suku bangsa, sosio-ekonomi, konsumsi gizi, pekerjaan dan aktivitas sehari-hari.²¹

- c. Fisiologi, atau ilmu faal (dibaca fa-al) adalah salah satu dari cabang-cabang biologi yang mempelajari berlangsungnya sistem kehidupan. Istilah "fisiologi" dipinjam dari bahasa Belanda, *physiologie*, yang dibentuk dari dua kata Yunani Kuna: φύσις, *physis*, berarti "asal-usul" atau "hakikat" dan λογία, *logia*, yang berarti "kajian". Istilah "faal" diambil dari bahasa Arab, berarti "pertanda", "fungsi", "kerja".²² Fisiologi juga sering disebut sebagai kekuatan fisik pada manusia yang mempelajari ukuran kekuatan daya fisik manusia saat sedang beraktivitas dan mempelajari cara kerja

²⁰ Sritomo Wignjosoebroto (1995), *Ergonomi, Studi Gerak & waktu*. Penerbit Guna widya, jakarta

²¹ Eko Nurmianto, *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya* (Jakarta : Guna Widya, 1998),21

²² <http://id.wikipedia.org/wiki/Fisiologi>

segala alat yang dirancang untuk kebutuhan manusia agar sesuai dengan kekuatan fisik manusia saat beraktivitas.

d. *Psycologi*, merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya dan fasilitas-fasilitas di mana manusia bekerja.²³ Seorang psikologi lingkungan bernama Robert Sommer meneliti berbagai fungsi ruang terhadap perilaku pemakai ruang. Dari hasil observasi terbukti bahwa tiap pribadi memiliki perbedaan dalam hal;

- 1) *Personal Safety*, Manusia memerlukan keamanan bagi dirinya
- 2) *Teritoriality*, Menunjukkan adanya suatu wilayah yang dikuasai
- 3) *Personal Space*, Adanya kebutuhan yang bersifat lebih pribadi. d.
- 4) *Personal Status*, Keinginan manusia untuk menunjukkan status sosial diri yang berbeda.
- 5) *Friendship Formation*, Manusia senang berteman dan membentuk kelompok yang sehaluan.²⁴

Adapun perilaku manusia didalam hubungannya dengan lingkungan misal dalam lingkungan fisik yaitu perancangan pencahayaan, akustik, warna, dan suhu udara.

²³ D.K Ching ,Francis. *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga, 1996. 60-65

²⁴ Dharmawan,Cherry. *Kriteria desain fasilitas kerja studio perancangan program Studi Desain Interior Unikom*. Bandung : Majalah Ilmiah Unikom Bidang Desain vol 9.No.1, 2010. 101 -102.

Uraian-uraian di atas dalam perancangan desain *furniture* harus disesuaikan dengan standart, seperti ukuran tubuh pengguna, material, *finishing*, dan perawatan, agar pengguna dapat merasa aman dan nyaman yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan kursi, meja, *kitchen set*, rak display, dan *furniture* pendukung dalam ruangan lainnya. Ada beberapa yang diperhatikan dalam penggunaan *furniture* dalam perancangan yang mendukung terciptanya rasa aman dan nyaman;

- a. Ukuran *furniture* harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia
- b. Fungsi *furniture* harus sesuai penempatan dan penggunaan dengan fungsi ruang
- c. Struktur dan material *furniture* harus sesuai dengan penggunaan dan kualitas material

Berikut data yang dibutuhkan sebagai acuan perancangan yang menunjukan efisiensi kerja manusia menurut jenis aktivitas yang dilakukannya²⁵;

²⁵ Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga.1979

Tabel 37. Analisis Ergonomi, Antropometri Manusia untuk Penerapan Ruang
(Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.
Jakarta : Erlangga.1979)

No.	Gambar	Dimensi	Penerapan Ruang																																																																					
1.		<table><thead><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr></thead><tbody><tr><td>A</td><td>40-48</td><td>101.6-121.9</td></tr><tr><td>B</td><td>24 min.</td><td>61.0 min.</td></tr><tr><td>C</td><td>18</td><td>45.7</td></tr><tr><td>D</td><td>22-30</td><td>55.9-76.2</td></tr><tr><td>E</td><td>78 min.</td><td>198.1 min.</td></tr><tr><td>F</td><td>24-27</td><td>61.0-68.6</td></tr><tr><td>G</td><td>36-39</td><td>91.4-99.1</td></tr><tr><td>H</td><td>8-9</td><td>20.3-22.9</td></tr><tr><td>I</td><td>2-4</td><td>5.1-10.2</td></tr><tr><td>J</td><td>4</td><td>10.2</td></tr><tr><td>K</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr><tr><td>L</td><td>34 min.</td><td>86.4 min.</td></tr><tr><td>M</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr><tr><td>N</td><td>54</td><td>137.2</td></tr><tr><td>O</td><td>26-30</td><td>66.0-76.2</td></tr><tr><td>P</td><td>24</td><td>61.0</td></tr><tr><td>Q</td><td>30</td><td>76.2</td></tr><tr><td>R</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr><tr><td>S</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr><tr><td>T</td><td>10-12</td><td>25.4-30.5</td></tr><tr><td>U</td><td>6-9</td><td>15.2-22.9</td></tr><tr><td>V</td><td>39-42</td><td>99.1-106.7</td></tr></tbody></table>		in	cm	A	40-48	101.6-121.9	B	24 min.	61.0 min.	C	18	45.7	D	22-30	55.9-76.2	E	78 min.	198.1 min.	F	24-27	61.0-68.6	G	36-39	91.4-99.1	H	8-9	20.3-22.9	I	2-4	5.1-10.2	J	4	10.2	K	44-48	111.8-121.9	L	34 min.	86.4 min.	M	44-48	111.8-121.9	N	54	137.2	O	26-30	66.0-76.2	P	24	61.0	Q	30	76.2	R	15-18	38.1-45.7	S	29-30	73.7-76.2	T	10-12	25.4-30.5	U	6-9	15.2-22.9	V	39-42	99.1-106.7	Lobby, kafetaria, Archery Shop
	in	cm																																																																						
A	40-48	101.6-121.9																																																																						
B	24 min.	61.0 min.																																																																						
C	18	45.7																																																																						
D	22-30	55.9-76.2																																																																						
E	78 min.	198.1 min.																																																																						
F	24-27	61.0-68.6																																																																						
G	36-39	91.4-99.1																																																																						
H	8-9	20.3-22.9																																																																						
I	2-4	5.1-10.2																																																																						
J	4	10.2																																																																						
K	44-48	111.8-121.9																																																																						
L	34 min.	86.4 min.																																																																						
M	44-48	111.8-121.9																																																																						
N	54	137.2																																																																						
O	26-30	66.0-76.2																																																																						
P	24	61.0																																																																						
Q	30	76.2																																																																						
R	15-18	38.1-45.7																																																																						
S	29-30	73.7-76.2																																																																						
T	10-12	25.4-30.5																																																																						
U	6-9	15.2-22.9																																																																						
V	39-42	99.1-106.7																																																																						
2.		<table><thead><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr></thead><tbody><tr><td>A</td><td>84-112</td><td>213.4-284.5</td></tr><tr><td>B</td><td>13-16</td><td>33.0-40.6</td></tr><tr><td>C</td><td>58-60</td><td>147.3-203.2</td></tr><tr><td>D</td><td>16-18</td><td>40.6-45.7</td></tr><tr><td>E</td><td>14-17</td><td>35.6-43.2</td></tr><tr><td>F</td><td>12-18</td><td>30.5-45.7</td></tr><tr><td>G</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr><tr><td>H</td><td>12-16</td><td>30.5-40.6</td></tr><tr><td>I</td><td>60-68</td><td>152.4-172.7</td></tr><tr><td>J</td><td>54-62</td><td>137.2-157.5</td></tr></tbody></table> <table><thead><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr></thead><tbody><tr><td>A</td><td>28-32</td><td>71.1-81.3</td></tr><tr><td>B</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr><tr><td>C</td><td>30-48</td><td>76.2-121.9</td></tr><tr><td>D</td><td>43-50</td><td>109.2-127.0</td></tr><tr><td>E</td><td>9-12</td><td>22.9-30.5</td></tr><tr><td>F</td><td>28-36</td><td>71.1-91.4</td></tr><tr><td>G</td><td>33-42</td><td>83.8-106.7</td></tr><tr><td>H</td><td>36-48</td><td>91.4-121.9</td></tr></tbody></table>		in	cm	A	84-112	213.4-284.5	B	13-16	33.0-40.6	C	58-60	147.3-203.2	D	16-18	40.6-45.7	E	14-17	35.6-43.2	F	12-18	30.5-45.7	G	30-36	76.2-91.4	H	12-16	30.5-40.6	I	60-68	152.4-172.7	J	54-62	137.2-157.5		in	cm	A	28-32	71.1-81.3	B	15-18	38.1-45.7	C	30-48	76.2-121.9	D	43-50	109.2-127.0	E	9-12	22.9-30.5	F	28-36	71.1-91.4	G	33-42	83.8-106.7	H	36-48	91.4-121.9	Loby, Office Room									
	in	cm																																																																						
A	84-112	213.4-284.5																																																																						
B	13-16	33.0-40.6																																																																						
C	58-60	147.3-203.2																																																																						
D	16-18	40.6-45.7																																																																						
E	14-17	35.6-43.2																																																																						
F	12-18	30.5-45.7																																																																						
G	30-36	76.2-91.4																																																																						
H	12-16	30.5-40.6																																																																						
I	60-68	152.4-172.7																																																																						
J	54-62	137.2-157.5																																																																						
	in	cm																																																																						
A	28-32	71.1-81.3																																																																						
B	15-18	38.1-45.7																																																																						
C	30-48	76.2-121.9																																																																						
D	43-50	109.2-127.0																																																																						
E	9-12	22.9-30.5																																																																						
F	28-36	71.1-91.4																																																																						
G	33-42	83.8-106.7																																																																						
H	36-48	91.4-121.9																																																																						

3.

	in	cm
A	110-130	279,4-330,2
B	60-72	152,4-182,9
C	50-58	127,0-147,3
D	30	76,2
E	20-28	50,8-71,1
F	54-58	137,2-147,3
G	29-30	73,7-76,2
H	92-108	233,7-274,3
I	36	91,4
J	56-72	142,2-182,9
K	36-44	91,4-111,8
L	18	45,7
M	18-26	45,7-66,0

	in	cm
--	----	----

	in	cm
A	120-144	304,8-365,8
B	60-72	152,4-182,9
C	30-36	76,2-91,4
D	18-20	45,7-50,8
E	12-16	30,5-40,6
F	18-24	45,7-61,0
G	12	30,5
H	53-58	134,6-147,3
I	29-30	73,7-76,2
J	15 min.	38,1 min.
K	25-31	63,5-78,7
L	78-94	198,1-258,8
M	42-52	106,7-132,1
N	48-58	121,9-147,3
O	30-40	76,2-101,6
P	36-42	91,4-106,7
Q	69-76	175,3-193,0

4.

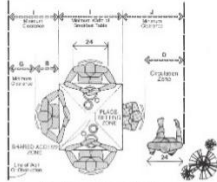
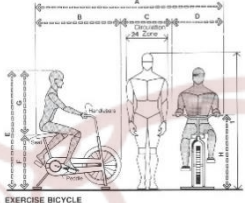
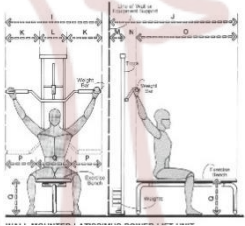
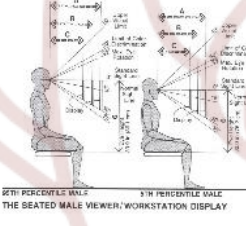
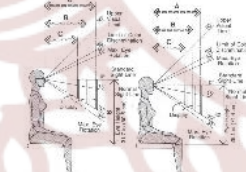
	in	cm
A	18-24	45,7-61,0
B	15,5-16	39,4-40,6
C	16-17	40,6-43,2
D	30	76,2
E	24	61,0

Indoor-training, restroom,

5.

	in	cm
A	48 min.	121,9 min.
B	40	101,6
C	15	38,1 min.
D	21-30	53,3-76,2
E	1-3	2,5-7,6
F	15 min.	38,1 min.
G	19,5-46	49,5-116,8
H	12 min.	30,5 min.
I	17,5 maks.	44,5 maks.
J	96-101,5	243,8-257,8
K	24-27,5	61,0-69,9
L	24-26	61,0-66,0
M	30	76,2
N	60 min.	152,4 min.
O	35-36,25	88,9-92,1
P	24 min.	61,0 min.
Q	35 maks.	88,9 maks.

cafe taria

6.		<table><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr><tr><td>A</td><td>96-102</td><td>243.8-259.1</td></tr><tr><td>B</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr><tr><td>C</td><td>12</td><td>30.5</td></tr><tr><td>D</td><td>30</td><td>76.2</td></tr><tr><td>E</td><td>132-144</td><td>335.3-365.8</td></tr><tr><td>F</td><td>96</td><td>243.8</td></tr><tr><td>G</td><td>18</td><td>45.7</td></tr><tr><td>H</td><td>54</td><td>137.2</td></tr><tr><td>I</td><td>36-42</td><td>91.4-106.7</td></tr><tr><td>J</td><td>48 min.</td><td>121.9 min.</td></tr><tr><td>K</td><td>18 min.</td><td>45.7 min.</td></tr></table>		in	cm	A	96-102	243.8-259.1	B	18-24	45.7-61.0	C	12	30.5	D	30	76.2	E	132-144	335.3-365.8	F	96	243.8	G	18	45.7	H	54	137.2	I	36-42	91.4-106.7	J	48 min.	121.9 min.	K	18 min.	45.7 min.	kafetaria																		
	in	cm																																																							
A	96-102	243.8-259.1																																																							
B	18-24	45.7-61.0																																																							
C	12	30.5																																																							
D	30	76.2																																																							
E	132-144	335.3-365.8																																																							
F	96	243.8																																																							
G	18	45.7																																																							
H	54	137.2																																																							
I	36-42	91.4-106.7																																																							
J	48 min.	121.9 min.																																																							
K	18 min.	45.7 min.																																																							
7.	 	<table><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr><tr><td>A</td><td>83-104</td><td>210.8-264.2</td></tr><tr><td>B</td><td>35-48</td><td>88.9-121.9</td></tr><tr><td>C</td><td>30</td><td>76.2</td></tr><tr><td>D</td><td>18-26</td><td>45.7-66.0</td></tr><tr><td>E</td><td>55-68</td><td>139.7-172.7</td></tr><tr><td>F</td><td>25-30</td><td>63.5-76.2</td></tr><tr><td>G</td><td>30-38</td><td>76.2-96.5</td></tr><tr><td>H</td><td>46</td><td>116.8</td></tr><tr><td>I</td><td>36-48</td><td>91.4-121.9</td></tr><tr><td>J</td><td>58-76</td><td>147.3-193.0</td></tr><tr><td>K</td><td>12-18</td><td>30.5-45.7</td></tr><tr><td>L</td><td>12</td><td>30.5</td></tr><tr><td>M</td><td>6-12</td><td>15.2-30.5</td></tr><tr><td>N</td><td>4-10</td><td>10.2-25.4</td></tr><tr><td>O</td><td>48-54</td><td>121.9-137.2</td></tr><tr><td>P</td><td>9-14</td><td>22.9-35.6</td></tr><tr><td>Q</td><td>18-20</td><td>45.7-50.8</td></tr></table>		in	cm	A	83-104	210.8-264.2	B	35-48	88.9-121.9	C	30	76.2	D	18-26	45.7-66.0	E	55-68	139.7-172.7	F	25-30	63.5-76.2	G	30-38	76.2-96.5	H	46	116.8	I	36-48	91.4-121.9	J	58-76	147.3-193.0	K	12-18	30.5-45.7	L	12	30.5	M	6-12	15.2-30.5	N	4-10	10.2-25.4	O	48-54	121.9-137.2	P	9-14	22.9-35.6	Q	18-20	45.7-50.8	Fitness room
	in	cm																																																							
A	83-104	210.8-264.2																																																							
B	35-48	88.9-121.9																																																							
C	30	76.2																																																							
D	18-26	45.7-66.0																																																							
E	55-68	139.7-172.7																																																							
F	25-30	63.5-76.2																																																							
G	30-38	76.2-96.5																																																							
H	46	116.8																																																							
I	36-48	91.4-121.9																																																							
J	58-76	147.3-193.0																																																							
K	12-18	30.5-45.7																																																							
L	12	30.5																																																							
M	6-12	15.2-30.5																																																							
N	4-10	10.2-25.4																																																							
O	48-54	121.9-137.2																																																							
P	9-14	22.9-35.6																																																							
Q	18-20	45.7-50.8																																																							
8.	 	<table><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr><tr><td>A</td><td>28-29</td><td>71.1-73.7</td></tr><tr><td>B</td><td>18-22</td><td>45.7-55.9</td></tr><tr><td>C</td><td>13-16</td><td>33.0-40.6</td></tr></table>		in	cm	A	28-29	71.1-73.7	B	18-22	45.7-55.9	C	13-16	33.0-40.6	Kelas teori																																										
	in	cm																																																							
A	28-29	71.1-73.7																																																							
B	18-22	45.7-55.9																																																							
C	13-16	33.0-40.6																																																							

3. Pendekatan Tema

Dalam pendekatan tema ini Perancangan *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta mengambil tema wayang purwa dengan lakon Arjuna. Arjuna adalah nama seorang tokoh protagonis dalam wiracarita Mahabharata. Dikenal sebagai anggota Pandawa yang berparas menawan dan berhati lemah lembut. Dirwayatkan bahwa merupakan putra Prabu Pandu, raja di

Hastinapura dengan Kunti atau Perta, putri Prabu Surasena, raja Wangsa Yadawa di Mathura.



Gambar 119. Tokoh pewayangan Arjuna
(Sumber; id.wikipedia.org/wiki/Arjuna, 5/3/2014, 1:13)

Pada saat arjuna masih muda dan masih belajar memanah dengsn resi Druna, Arjuna bertemu dengan pesaingnya yang lebih pandai dalam hal memanah yaitu Ekalaya. Ekalaya atau Bambang Ekalaya merupakan tokoh pewayangan Jawa. Dalam tokoh pewayangan Jawa Bambang Ekalaya dikenal pula dengan nama bambang Palgunadi adalah Raja negara Paranggelung. Ekalaya mempunyai istri yang sangat cantik dan setia bernama Dewi Anggraini, putri Hapsari (bidadari) Warsiki.

Ekalaya sangat sakti dan sangat mahir menggunakan panah. Ekalaya menggunakan cincin Mustika Ampal di ibu jari kanannya. Ekalaya berwatak jujur, setia, tekun, tabah, dan sangat mencintai istrinya. Suatu saat Ekalaya mendapatkan bisikan ghaib untuk mempelajari ilmu Danurwenda yang dimiliki oleh resi Drona. Sedangkan sang Resi sudang berani tidak akan mengajarkan

ilmu pada orang lain kecuali pada para Pandawa dan Kurawa. Kegigihan Ekalaya belajar sendiri dan membuat patung Sang Resi Durna dengan sungguh-sungguh sehingga berhasil menguasai ajaran tersebut. Istri Prabu Ekalaya sangat cantik jelita sehingga membuat Arjuna berhasrat padanya. Dewi Anggraini mengadukan hal tersebut kepada Ekalaya, maka terjadinya perselisihan dengan Arjuna yang menyebabkan Arjuna sempat mati lalu dihidupkan kembali oleh Prabu Batara Sri Kresna.²⁶ Dalam perselisihan dengan Arjuna, Ekalaya ditipu untuk merelakan ibu jari kanannya di potong oleh patung Resi Durna yang mengakibatkan kematiannya, Ekalaya berjanji akan membalas kematiannya pada Resi Durna.²⁷



Gambar 120. Tokoh pewayangan Arjuna, Ekalaya, dan Druna
(Sumber; kliktedy.wordpress.com, 5/4/2014, 8;23)

Arjuna lalu dipertemukan oleh sosok prajurit wanita pemberani yang pandai memanah yaitu Srikandi. Dewi Wara Srikandi ialah putri Prabu Drupada di Cempalareja. Pada suatu hari Srikandi melihat Arjuna memanah

²⁶ Kapalaye, Ki Ageng, Kamus Pintar Wayang (dari versi India Hingga Pewayangan Jawa), Jogjakarta; Laksana, 2010, hal. 147-149

²⁷ <http://id.m.wikipedia.org/wiki/ekalawya>, 04/5/2014, 10:53

yang diajarkan pada Rarasati, gundik sang Arjuna, Srikandi lalu datang berguru memanah pada Rarasati. Tetapi sebenarnya kehendak tersebut hanya untuk lantaran, agar dapat bertemu dengan Arjuna. Tingkah laku Srikandi yang demikian menjadikan murka Dewi Drupadi, permaisuri Prabu Puntadewa, kakak perempuan Srikandi dipandang bahwa tingkah laku Srikandi itu tidak baik. Dewi Wara Srikandi pernah dipinang oleh raja Prabu Jungkungmardea di negeri Parangkubarja, hingga ramanda Dewi Wara Srikandi Prabu Drupada tergiur menerima pinangan itu, tetapi Dewi Wara Srikandi lalu mengadu pada Raden Arjuna, dibelalah Srikandi oleh Arjuna dan Jungkungmardea dibunuh oleh Arjuna. Selanjutnya Srikandi diperisteri oleh Arjuna dengan adat kebesaran secara perkawinan putera dan puteri. Tabiat Srikandi sebagai tabiat laki-laki, gemar pada peperangan, karena itu ia disebut puteri prajurit.²⁸



Gambar 121. Tokoh pewayangan Arjuna, dan Srikandi
(Sumber; www.serbalanda.com, 5/4/2014, 8;23)

²⁸ <http://caritawayang.blogspot.com/2012/08/srikandi.html> 5/1/2014/ 19;00

Dalam peperangan pertempuran di hari ketujuh belas Bratayudha Arjuna dipertemukan dengan saudaranya yang telah terpisah yaitu Karna adalah nama raja Angga yang merupakan tokoh antagonis penting. Karna menjadi pendukung utama pihak Kurawa dalam perang besar melawan Pandawa.

Padahal sesungguhnya, Karna merupakan kakak tertua dari tiga di antara lima Pandawa (Yudistira, Bimasena, dan Arjuna).²⁹ Arjuna terlibat dalam duel sengit melawan Karna. Ketika panah Karna melesat menuju kepala Arjuna, Kresna menekan kereta Arjuna ke dalam tanah dengan kekuatan saktinya sehingga panah Karna meleset beberapa inci dari kepala Arjuna. Saat Arjuna menyerang Karna kembali, kereta Karna terperosok ke dalam lubang (karena sebuah kutukan). Karna turun untuk mengangkat kembali keretanya yang terperosok. Salya, kusir keretanya, menolak untuk membantunya. Karena mematuhi etika peperangan, Arjuna menghentikan penyerangannya bila kereta Karna belum berhasil diangkat. Pada saat itulah Kresna mengingatkan Arjuna atas kematian Abimanyu, yang terbunuh dalam keadaan tanpa senjata dan tanpa kereta. Dilanda oleh pergolakan batin, Arjuna melepaskan panah Rudra yang mematikan ke kepala Karna. Senjata itu memenggal kepala Karna.³⁰

²⁹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Karna> 5/2/2014, 20;42

³⁰ <http://id.wikipedia.org/wiki/Arjuna> 5/2/2014, 20;42



Gambar 122. Tokoh pewayangan Arjuna, dan Adipati Karna
(Sumber; nglarastenan.wordpress.com, 5/4/2014, 8;23)

Tokoh Arjuna merupakan salah satu lakon pewayangan yang berkembang di nusantara dari zaman dahulu. Mengambil beberapa *point* penting dalam cerita pewayangan Arjuna yaitu adegan Arjuna dengan Ekalaya, Arjuna dengan Srikandi, dan Arjuna dengan Karna, maka dapat diambil tema Arjuna dalam Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang akan menimbulkan suasana yang dapat menggambarkan point-point dari Arjuna. Sehingga ketika orang memasuki ruangan Pusat Panahan Tradisional dari area *educative room* sampai dengan area *café and shop* secara tidak langsung pengunjung dapat belajar mengetahui dan memahami tokoh dari pewayangan yaitu Arjuna.

4. Pendekatan Psikologi

a. Warna

Dalam perancangan *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta menggunakan pendekatan psikologi desain. Pendekatan psikologi desain merupakan suatu pendekatan yang memiliki fungsi penting sebagai dasar pertimbangan proses perancangan desain interior. Pendekatan ini mengacu pada pemilihan warna desain yang memiliki dampak kepada pengguna ruangan secara biologis. Menurut Albert H. Munsell sistem penataan

warna memiliki 3 dimensi yaitu pencahayaan, warna (*hue*), dan intensitas.³¹

Pencahayaan adalah tingkat terang dan gelap terhadap hitam atau putih suatu warna. Warna (*hue*) yaitu asal usul dimana mengenal dan membedakan warna, misalnya merah dan kuning. Intensitas yaitu tingkat kemurnian dan kepekaan suatu warna jika dibandingkan dengan warna yang kualitasnya sama.³²

Warna yang tercipta berkat adanya cahaya merupakan bentuk energi yang dapat mempengaruhi pikiran (*mood*) dan emosi.³³ Pada sasaran target panahan ada 5 warna yang di pergunakan yaitu warna hitam, putih, biru terang , kuning, dan merah. Warna-warna ini memiliki kesamaan dengan beberapa warna yang ada dalam masyarakat Jawa yang di kemukakan oleh Yusuf Affendi. Warna dalam masyarakat Jawa antara lain ijo lumut (hijau kecokelatan), coklat, biru ndog asin (biru muda), coklat nom (coklat muda) dan kuning langseb (kuning muda).³⁴

Pendekatan psikologi ini sebagai sumber dasar pemilihan ide yang menentukan gaya interior Etnik Surakarta pada perancangan interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta. Warna tidak hanya mempengaruhi mood, tetapi juga berpengaruh pada kesan subjektif dan

³¹ Albert H. Munsell dalam Francis D.K Ching. *Ilustrasi Desain Interior* Jakarta: Erlangga,1996. 109.

³² D.K Ching, Francis.1996.108

³³ H. Mahnke, Frank, Color and light In Man-Made Environment (Canada; John, Wiley dan Sons, Inc,1994), hal 10.

³⁴ Sulasmi Darmaprawira WA. *Warna:teori dan kreativitas penggunaanya edisi kedua*. Bandung: Penerbit ITB,2002. 54

objektif pada suatu ruang, namun juga mempengaruhi estimasi akan volum, berat, waktu suhu dan rasa. Pemilihan warna pada desain ruangan memberikan efek karakteristik dan sifat-sifat yang berbeda- beda pada ruangan dan pengguna ruangan;³⁵

Tabel 38. Efek warna terhadap suasana ruang.
(Sumber; H. Mahnke, Frank, Color and Light In Man-Made Envirooment
Canada: John Wiley & Sons, Inc, 1947)

Warna	Efek Psikologis		Filosofi Jawa
	Impresi (+)	Impresi (-) (Bila penggunaan berlebihan atau kurang tepat)	
Hitam	Kuat, penuh percaya diri, maskulin, dramatis, misterius, elegan	Lambang duka, perasaan, tertekan	<i>Ireng</i> kebijaksanaan dan kesetaraan
Putih	Kemurnian, polos, suci, perlindungan, tenteram, refleksi	Perasaan dingin, kaku, terisolir, steril	<i>Petak</i> kesuburan
Merah	Powerfull, optimis, semangat, hangat, komunikatif	Merangsang kemarahan dan agresivitas	<i>Abang</i> kemakmuran
Kuning	Ceria, cerah, penuh semangat, komunikatif, inspiratif, logis	Silau, kesan menakutkan	Keraton atau sultan
Hijau	Alami, menyegarkan, rileks, menenangkan, meredakan stress	Perasaan terperangkap, bosan (tiresome)	<i>Ijo</i> alam, harapan, hidup dan harapan
Biru	Harmonis, Lapang, sejuk, tenteram, damai, hening, rileks	Depresi, lesu, melankolis	kekuatan yang tiada batas

³⁵ H. Mahnke, Frank, Color and Light In Man-Made Envirooment (Canada: John Wiley & Sons, Inc, 1947), Hal 10

Coklat	Natural, netral, hangat, nyaman, elegan, menenangkan	Kau, berat	<i>Deragem</i> kematangan, kesederhanaan, kokoh, hal yang dapat dipercaya, rasional.
--------	--	------------	--

Warna cahaya pada suatu ruang akan memengaruhi kesan manusia di dalamnya.³⁶ Ruang dengan atmosfir cahaya yang hangat akan menciptakan suasana ramah dan nyaman, sedangkan atmosfir yang dingin cenderung terlihat efisien dan bersih

b. Tahap Perkembangan Remaja

Perkembangan merupakan suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali.³⁷ Tahapan perkembangan remaja menurut Monks sebagai berikut :³⁸

- a) Masa Remaja Awal atau Pubertas, dari umur 12-15 tahun.
- b) Masa Remaja Pertengahan, dari umur 15-18 tahun.
- c) Masa Remaja Akhir, dari umur 18-21 tahun.

³⁶ Norbert Lechner. *Heating, cooling, lighting: Design Method for Architects* (Canada: John Wiley & Sons, Inc, 1968), hal- 46

³⁷ F.J. Monks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu H. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press, 1994. 1.

³⁸ F.J. Monks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu H. 1994. 255-257

B. Ide Perancangan

Perancangan Interior *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta di harapkan dapat mewujudkan suatu bentuk desain ruangan yang dapat memberi pengalaman edukatif dan emosional kepada setiap pengguna baik itu pengunjung maupun pengelola. Sehingga setiap pengguna tempat tersebut mendapatkan kesan dan pengalaman baru yang dapat di sajikan dalam suatu alasan tertentu untuk dapat datang kembali ketempat tersebut. Aktivitas sudah mengalami pergeseran fungsi, dahulu orang hanya melakukan untuk kepentingan mencari kebutuhan hidup, sekarang aktivitas di samping untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari, juga untuk mencari pengalaman emosi, kultural edukatif, pengetahuan olahraga, pengembangan minat, pencapaian prestasi, hiburan, daya tarik, dan pesona.

Untuk mewujudkan desain yang mampu memenuhi kebutuhan faktor kesenangan bagi penghuni atau untuk menunjukkan identitas perlu adanya pendekatan bentuk untuk mendukung estetis. Pendekatan yang tujuannya untuk mendukung identitas/*corporate identity* atau untuk mendukung factor kesenangan erat dengan kaitannya dengan tema atau gaya interior. Gaya atau tema interior dapat dihadirkan dengan mengolah unsur pembentuk ruang, *furniture*, tata letak ruang serta kehadiran konstruksi elemen interior.³⁹

Dalam Perancangan *Pusat Panahan Tradisional* di Surakarta mengambil gaya etnik Surakarta. Etnik, salah satu gaya penataan interior

³⁹ Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, “*Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*”, (Surakarta: UNS Press, 2002, cetakan 1, Edisi 1), 60

merupakan gaya yang mengambil inspirasi dari budaya suatu tempat, seringkali dicirikan dengan pemakaian material alami dan kajian seni tradisional budaya tersebut, baik yang telah langka maupun yang masih ada hingga kini.⁴⁰

Kata Etnik (*Ethnic*) berasal dari kata Yunani yaitu *Ethnos* yang artinya bangsa atau orang, sebagai setiap kelompok social yang ditentukan oleh ras, nilai dan norma budaya dan lain – lain, yang pada gilirannya mengindikasikan adanya kenyataan kelompok minoritas atau minoritas dalam masyarakat, Berdasarkan Fredrick (1988) dan Zastrow (1989) mengatakan himpunan manusia karena kesamaan ras, agama, asal usul bangsa atau kombinasi dari kategori yang terkait sistem nilai budaya.⁴¹ Konsep sentuhan desain etnik bukan berarti menciptakan desain arsitektur dan interior yang benar-benar utuh etnik pada seluruh yang ada. Akan tetapi dilakukan dengan memunculkan sentuhan-sentuhan etnik di beberapa aspek, yang demikian akan sudah dapat mengubah kesan bangunan dan suasana ruang.⁴² Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan bahwa gaya etnik adalah gaya yang terinspirasi dari budaya sekitar, baik nilai, norma, maupun yang adat istiadat yang dapat memberikan suatu ciri khas tertentu dalam daerah atau suku bangsa. Dikarenakan lokasi perancangan berada di Surakarta sehingga perlunya menampilkan karakter kebudayaan Surakarta.

⁴⁰ Susilowati, “*Seri Rumah Gaya Sentuhan Etnik*”, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003), 2

⁴¹ Liliweri, Alo. *Prasangka dan Konflik: Komunikasi Litntas Budaya Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara Yogyakarta, 2005. 34-35

⁴² Susilawati, dalam Sunarmi, Guntur, Tri Prasetyo Utomo, “*Arsitektur dan Interior Nusantara Seri Jawa*”, (Surakarta: ISI Surakarta dan UNS Press, 2007), 222

Dari segi tinjauan desain yang digunakan adalah dengan membentuk suasana etnik yang ada di lingkup Kota Budaya, akan tetapi diberikan sentuhan modern dalam penunjang segi dekoratif ataupun elemen pengisi ruang serta sistem pelayanannya. Permasalahan tersebut diharapkan dapat terealisasi dengan menggunakan pendekatan pemecahan desain. Hal ini adalah sebagai penghubung di mana ide perancangan desain *Pusat Panahan Tradisional* dapat tertuang semua ke dalam wujud desain interior yang diterapkan.

Adapun spesifikasi ciri gaya Interior Etnik Surakarta sebagai berikut;

1. Ciri bentuk arsitektur rumah khas Surakarta bentuknya selalu bujur sangkar atau persegi yang berimbang.
2. Material yang biasa digunakan pada interior maupun arsitektur adalah batu, kayu dan tanah. Sedangkan pada masa Jawa Mataram, material yang digunakan banyak dari kayu, tanah liat dan batu bata.
3. Ragam hias pada dasarnya memakai bahan dari kayu dan bambu. Fungsi hiasan pada suatu bangunan adalah untuk memberi keindahan dan ketentraman.
4. Adanya motif batik bermacam-macam dan mempunyai filosofi arti sendiri pada tiap motifnya. Motif batik mataram cenderung menggunakan warna-warna tanah seperti warna hitam, coklat tua, coklat muda dan sogan.

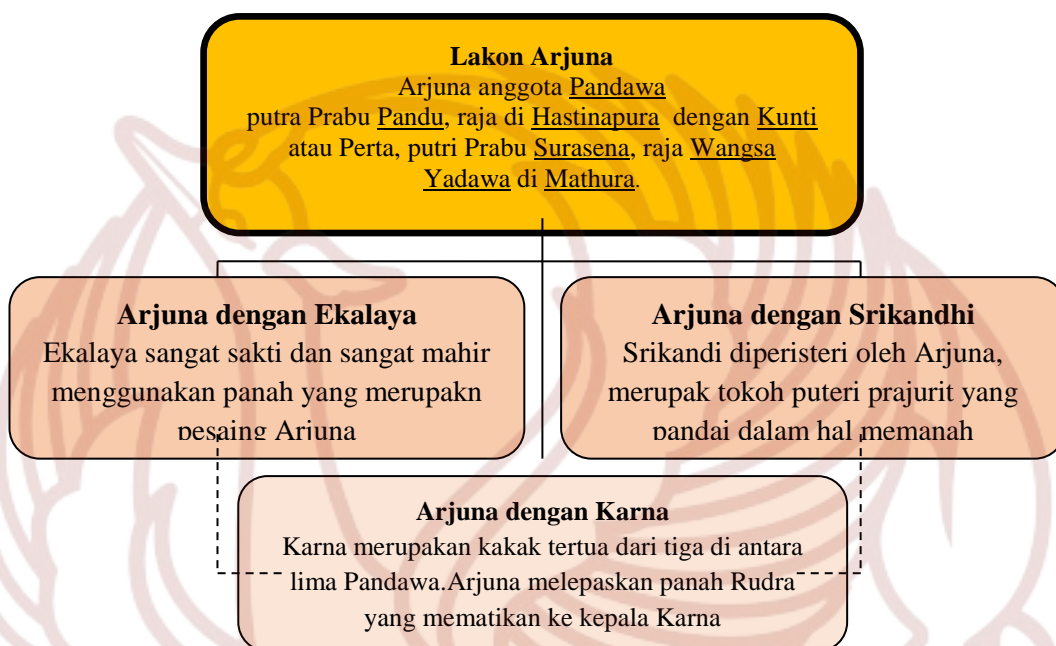
5. Warna yang digunakanpun cenderung monokromatis atau senada tanpa warna kontras yang terkesan meriah dan ramai.⁴³

Wayang purwa dengan lakon Arjuna adalah tema yang diterapkan untuk penciptaan suasana dan desain ruang Pusat Panahan Tradisional Solo. Pengambilan tema Arjuna sebagai upaya pelestarian kebudayaan Jawa yaitu wayang. Pengambilan tema wayang Arjuna berupaya agar para remaja dapat mengenal lakon pewayangan dari sisi edukatif. Didalam interior visualisasi tema dapat terlihat di element pembentuk ruang dan atau pengisi ruang. Dalam perancangan bentuk garis-garis asimetris dalam ragam hias, dan penggunaan warna akan menjadi media dalam menonjolkan karakter tema.

Pemilihan material pengisi ruang dan ragam hias dapat menggunakan material dan bahan seperti, kaca, stainless, kayu, batu bata, dan batuan alam dan sebagainya. Material dan bahan yang dipergunakan akan menghasilkan suasana etnik dengan bahan-bahan yang lebih dominan alami. Pada pemilihan material bahan yang akan menghasilkan suasana etnik Surakarta dengan cara memadukan warna yang khas etnik Surakarta yang diharapkan akan menciptakan tema Arjuna yang bernuansa tradisi dengan gaya etnik Surakarta, yang memiliki artian saat pengunjung dapat merasakan kesan yang kuat dari cerita pewayangan Arjuna yang erat akan nuansa tradisi dengan material bahan yang dominan alami. Beberapa pendekatan desain yang dipergunakan bertujuan untuk memecahkan semua dari keseluruhan aspek desain. Kisah

⁴³ Anindya Putri, Fitra. 2016. "Desain Interior I-Club dan Jiero Wedangan Berkonsep Industrial dengan Nuansa Etnik Jawa". Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 5, No.2, (2016) (hal-31)

pewayangan Arjuna dipilih karena mendukung penciptaan suasana yang berhubungan dalam hal khususnya pendekatan fungsi dan ergonomis. Adapun adaptasi tranformasi kedalam ide sebagai berikut;



Skema 25. Bagan Ide Perancangan Transformasi Arjuna
(Sumber. Cahyaning C.E, 6/4/2014, 15:23)

Keterangan Bagan Ide :

Tema dari perancangan Interior adalah wayang purwa dengan mengambil lakon Arjuna. Arjuna adalah salah satu lakon pewayangan purwa anggota keluarga Pandhawa yang cukup terkenal dengan keahlianny dalam memanah. Dari semenjak kecil arjuna gemar berlatih memanah , siswa dari guru Durna. Arjuna memiliki perwatakan yang lemah lembut, penuh tatakrma, ahli kesenian dan menjunjung tinggi keadilan.⁴⁴ Dengan tema

⁴⁴ Sri Tukul, Aris Ibnu Darodjat. "Koleksi Wayang Kulit Museum Basoeeki Abdullah," Jakarta Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2008 (hal 43-44)

wayang purwa lakon Arjuna ini di harapkan para pengunjung dapat mempelajari juga lakon pewayangan dan memotifasi agar pengunjung tertarik menekuni latihan panahan tradisional Pusat Panahan Tradisional di Surakarta. Ide perancangan juga mengambil beberapa babak adegan cerita dalam lakon pewayangan Arjuna sebagai berikut;

a. Arjuna dengan Ekalaya

Cerita Arjuna dan Ekalaya yang berjudul *Sotya Gendewa* dalam pewayangan purwa menceritakan tentang pertemuannya Arjuna dan bambang Ekalaya (Palgunadi) yang juga ksatria yang pandai dalam hal memanah. Penerapan tema perancangan interior wayang purwa yang berlakon Arjuna dengan mengambil babak adegan masa remaja Arjuna dengan Ekalaya dengan tujuan;

- Dapat mengenalkan kepanda pengunjung kilasan cerita tentang Arjuna dengan Ekalaya yang sama-sama mahir dalam keahlian memanahnya.
- Pengunjung dapat memetik pesan moral dari kisah Arjuna dan bambang Ekalaya teruntuk generasi muda agar pantang menyerah dalam menuntut ilmu dan berlatih dalam hal memanah.
- Pengunjung dapat mencontoh konsistensi Ekalaya dalam hal berlatih memanah. Diceritakan bahwa di dalam berlatih memanah bukan hanya pagi sampai sore saja di mana matahari masih bersinar, tetapi Ekalawya juga berlatih di malam hari. Hal yang mungkin tidak pernah dilakukan oleh Arjuna dan Karna ketika berlatih memanah.

b. Arjuna dengan Srikandhi

Srikandhi Daup menceritakan pertemuan Srikandhi dan Arjuna. Srikandhi dalam pewayangan purwa adalah salah satu istri dari Arjuna yang dulunya merupakan murid memanah Arjuna. Srikandhi menjadi penjaga keamanan negeri Amarta atau Kesatrian Madukara, dan menjadi salah seorang panglima perang Baratayudha dari pihak Pandawa yang berhasil menewaskan Resi Bhisma. Penerapan tema perancangan interior wayang purwa yang berlakon Arjuna dengan mengambil babak adegan Arjuna dengan Srikandhi dengan tujuan;

- Pengunjung dapat belajar dan mengenal sosok lakon pewayangan Srikandi salah satu lakon pewayangan wanita yang ahli dalam memanah.
- Dalam pelajaran memanah tidak ada pembeda antar gender, semua gender dapat belajar dan berlatih memanah
- Pengunjung dapat belajar tentang keteladanan sifat Srikandhi yang femini tetapi juga memiliki sifat tokoh ini tegas, pemberani. Sifat ini dilambangkan dari posisi kepala lakon Srikandhi yang selalu agak mendongak ke atas.

c. Arjuna dengan Karna

Dalam cerita *Karna Tanding* pewayangan purwa menceritakan pertemuannya Arjuna dan Karna untuk terakhir kalinya dalam perang Bharatayuda antara Pandhawa melawan Kurawa. Karna merupakan kaka tertua dari para Pandhawa tetapi berpihak pada Kurawa karena keterikatan janjinya untuk melindungi Kurawa. Mereka sama-sama memiliki ketrampilan

dalam berolah senjata panah, dimana Karna adalah murid Parasurama, sedangkan Arjuna murid Pandita Durna. Dalam pertempuran itu akhirnya dimenangkan oleh Arjuna. Adipati Karna gugur setelah terkena Panah Pasopati milik Arjuna. Penerapan tema perancangan interior wayang purwa yang berlakon Arjuna dengan mengambil babak adegan Arjuna melawan Karna dengan tujuan;

- Pengunjung dapat mengenal lakon pewayangan Karna sebagai lakon pewayangan yang mahir memanah
- Pengunjung dapat mempelajari sikap antara yang muda dan menghormati yang muda dan yang tua membimbing kepada yang muda.
- Pengunjung dapat belajar dan memahami dari sifat baik dan buruk, yaitu Pandawa (Raden Arjuna) sebagai lambang kebaikan sedangkan Kurawa (Adipati Karna) sebagai lambang kejahatan.
- Pengunjung dapat belajar dari simbolik cerita yaitu sifat nafsu manusia yang tidak pernah mau mengerti tentang peradaban yang agung. Selama kita masih merasa hebat masih merasa kuat dan masih merasa segalanya, selama itu pula hidup kita tidak akan pernah damai dan tentram.

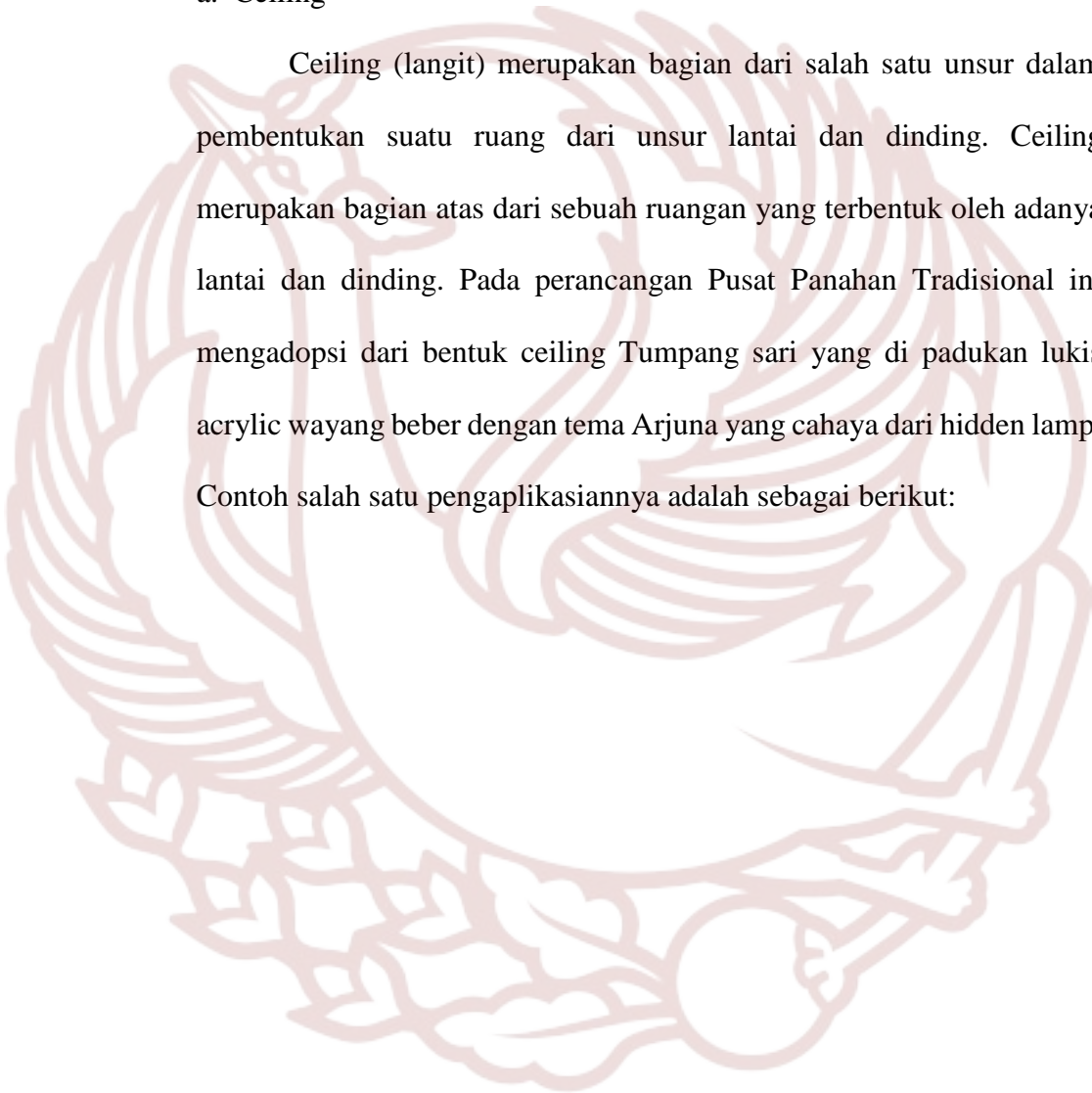
Ide perancangan interior yang dihadirkan pada *Pusat Panahan Tradisional* ini diharapkan nantinya dapat menyediakan ruang berdasarkan fungsi sesuai aktivitas penggunaannya. Ruang-ruang tersebut pastinya memiliki unsur

pembentuk ruang, pengisi ruang, elemen dekoratif atau estetis ruang, dan pengkondisian ruang.

1. Unsur Pembentuk Ruang

a. Ceiling

Ceiling (langit) merupakan bagian dari salah satu unsur dalam pembentukan suatu ruang dari unsur lantai dan dinding. Ceiling merupakan bagian atas dari sebuah ruangan yang terbentuk oleh adanya lantai dan dinding. Pada perancangan Pusat Panahan Tradisional ini mengadopsi dari bentuk ceiling Tumpang sari yang di padukan lukis acrylic wayang beber dengan tema Arjuna yang cahaya dari hidden lamp. Contoh salah satu pengaplikasiannya adalah sebagai berikut:





Gambar 123. Ceiling Tumpang Sari
(Sumber; arsinting.blogspot.com)



Gambar 124. Tokoh pewayangan Arjuna, Ekalaya, dan Druna
(Sumber; kliktedy.wordpress.com)

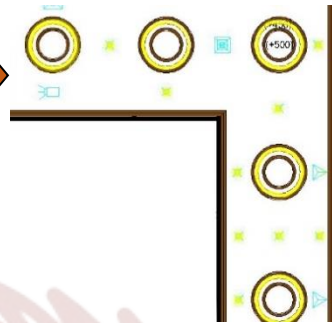
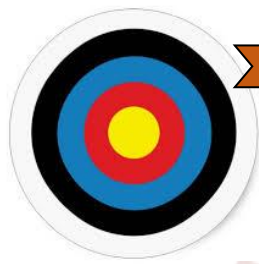


Gambar 125. Contoh gambar tranformasi desain ceiling di hotel Kusuma Sahid Princes
(Sumber; Aini W.H 4/23/2014)



Gambar 126. Contoh gambar tranformasi desain
(Sumber; Cahyaning 5/7/2014)

Pola ceiling yang di buat menyerupai pola target panahan. Dengan menggunakan alternatif *up/down ceiling* dan pencahayaan *hidden lamp*.



Gambar 127. Contoh gambar sasaran target
(Sumber; www.archerytarget.com
(02/03/2015, 03;23)

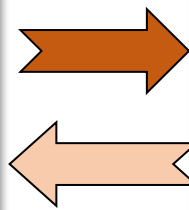
Gambar 128. Contoh gambar tranformasi desain
(Sumber; Cahyaning 5/7/2015)

b. Dinding

Dinding adalah salah satu unsur pembentuk ruang yang memiliki fungsi sebagai pembatas suatu ruang baik visual maupun imajiner yang bertujuan memisahkan antar a suaru kegiatan satu dengan kegiatan yang lain, sifatnya mendukung dan mengantarkan pada hubungan dengan pola ruang satu dengan yang lain secara langsung maupun tidak langsung. Dalam Pusat Panahan Tradisional pengolahan bentuk dinding mengadopsi kaya gaya Etnik Surakarta secara umum yaitu batu bata press (expo) dan bentuk dari tema lakon pewayangan Arjuna. Contoh pengaplikasiaanya sebagai berikut;



Gambar 129. Gambar tranformasi dinding wayang pada di National Archives Belanda di Den Haag (Sumber; vanhulzen.com)



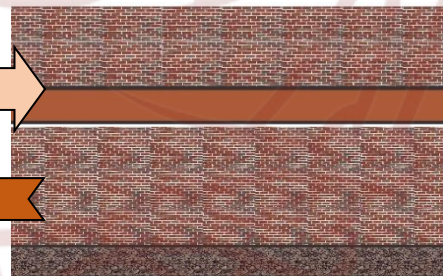
Gambar 130. Tokoh pewayangan Arjuna, dan Srikandi (Sumber; www.serbalanda.com)



Gambar 131. Contoh gambar tranformasi desain dinding (Sumber; vanhulzen.com)



Gambar 132. Contoh gambar tranformasi desain dinding (Sumber; inforumahdanbangunan.blogspot.com)



Gambar 133. Contoh gambar tranformasi desain dinding (Sumber; Cahyaning 5/7/2015)

c. Lantai

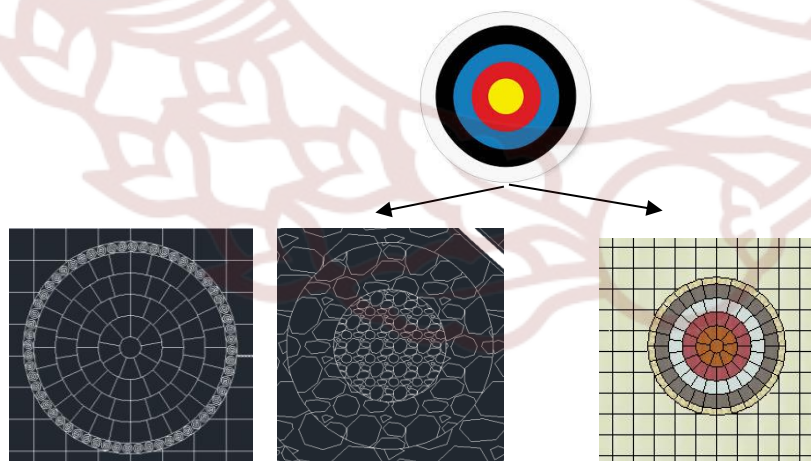
Lantai memiliki fungsi sebagai penutup pada bagian bawah suatu ruangan. Dalam perancangan Pusat panahan Tradisional menggunakan

bahan parket, karpet, dan ubin, bahan dipilih untuk penciptaan tema dengan penggunaan dan jangka waktu dari ketahanan bahan tersebut.

Contoh pola, bahan dan pengaplikasiannya sebagai berikut;



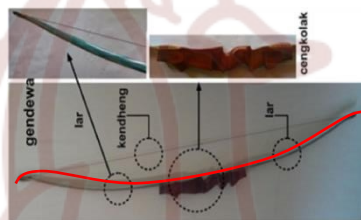
Skema 26. Bagan Transformasi pola lantai
(Sumber. Cahyaning C.E, 6/4/2014, 15:23)



Skema 27. Bagan Transformasi pola lantai
(Sumber. Cahyaning C.E, 6/4/2014, 15:23)

2. Unsur Pengisi Ruang

Unsur pengisi ruang atau *furniture* yang bearad di dalam ruangan yang memiliki kekuatan untuk mendukung penciptaan suasana. Terinspirasi dari senjata dari lakon Pewayangan Arjuna yaitu panah dapat dijadikan sebuah furniture dengan gaya etnik Surakarta dan menciptakan dari kekhasan dari tema Arjuna tersebut. Contoh pengaplikasian desain sebagai berikut;



Gambar 134. Gambar Busur Panah
(Sumber; usahamart.wordpress.com)



Gambar 135. Gambar tranformasi desain
(Sumber; Cahyaning, 5/7/2014)



Gambar 136. Gambar tranformasi desain
(Sumber; furnituresolo.com)



Gambar 137. Gambar tranformasi desain
(Sumber;Cahyaning)

3. Unsur Dekoratif atau Estetis

Unsur dekoratif atau elemen estetis ruang yang di berikan dalam perancangan ini menampilkan tema lakon pewayangan Arjuna yang akan di letakkan pada dinding ruangan, serta pelengkap dari ciri khas dari gaya etnik Surakarta. Contoh elemen estetis yang akan di aplikasikan adalah;



Gambar 138. Tranformasi
desain elemen estetis
(Sumber; lampuhias.com)



Gambar 139. Tranformasi
desain elemen estetis
(Sumber; lampuhias.com)

4. Unsur Pengkondisian Ruang

Dalam tata kondisi setiap ruang meliputi sistem pencahayaan, sistem penghawaan dan sistem akustik ruang.

1) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan alami yang dipergunakan bersumber dari cahaya matahari yang masuk melalui lubang ventilasi, dan bidang transparan (kaca). Pencahayaan buatan yang dipergunakan bersumber dari cahaya lampu berjenis lampu gantung, lampu halogen, general lighting, downlight, lampu TL, dan spotlight.

2) Sistem Penghawaan

Sedangkan untuk penghawaan menggunakan penghawaan buatan yaitu AC sentral.

3) Sistem Akustik Ruang

Sistem akustik ruang terdapat pada *Meeting room*, kelas teori dan training indoor, bahan akustik ruang menggunakan lantai karpet, berfungsi meredam bunyi didalam ruangan agar tidak keluar ruangan.

Secara umum dalam suatu *public space* terdapat system keamanan, untuk menambah keamanan pada Pusat Panahan Tradisional maka terdapat layanan keamanan 24jam, dengan menggunakan, *cctv*, *smoke detector*, dan *sprinkle*.

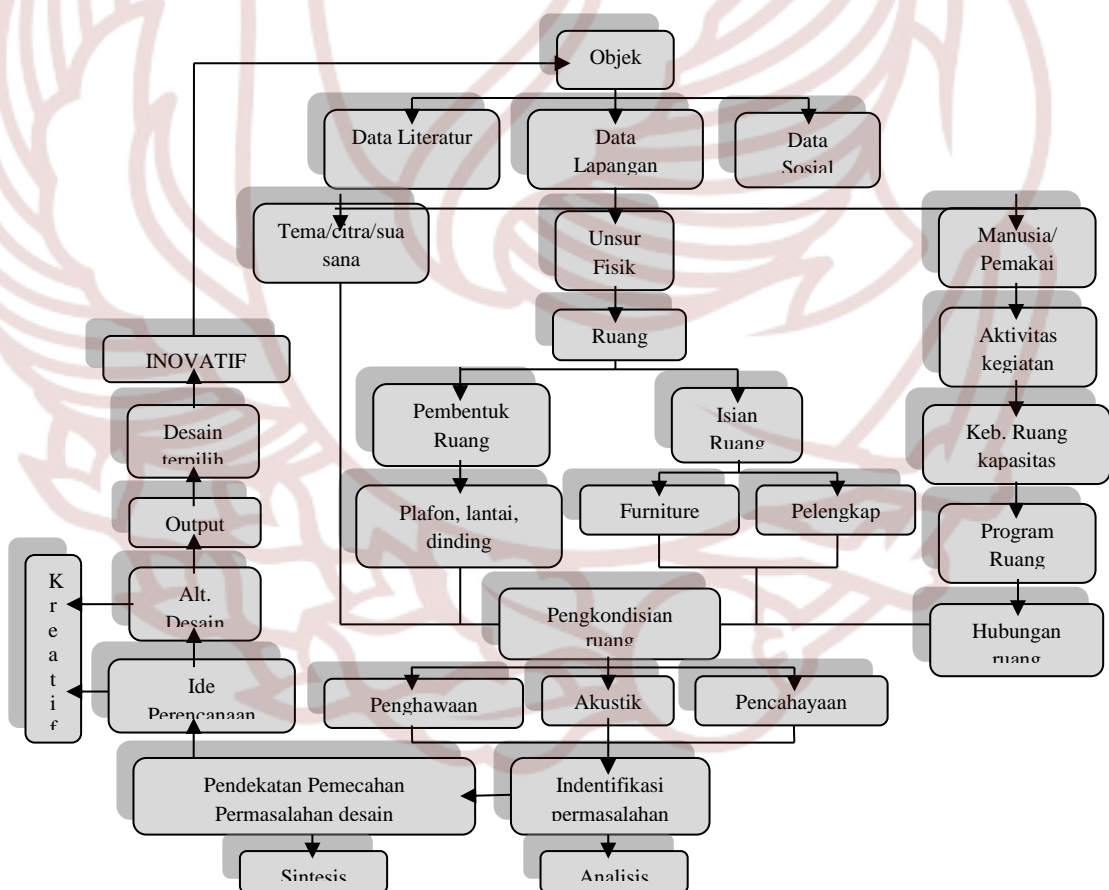
BAB III

PROSES DESAIN

Pada proses desain terdapat tahapan-tahapan yang memiliki urutan yang tidak dapat diubah yaitu input, sintesa, dan output tahapan merupakan kesatuan.

A. Tahapan Proses Metodologi Desain

Alur tahapan proses desain Perancangan Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang telah diadopsi dari proses desain oleh Sunarmi. Tahapan proses desain dapat dilihat dari skema berikut;



Skema 28. Tahapan Proses Desain
(Sumber: Sunarmi,2008)

Pada skema di atas sebuah proses desain meliputi 3 tahap yaitu *Input, Sintesa/ Analisis, dan Output*.⁴⁵ Urutan ini tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahap kesatu dijadikan sebagai dasar tahap ke-2 dan ke-3. Tentu saja dalam proses pengumpulan data masih banyak cara yang bisa kita tempuh seperti yang kita pelajari dalam metodologi riset pada umumnya.⁴⁶ Input merupakan informasi yang didapatkan melalui beberapa rangkaian pengumpulan data-data (data lapangan, data social, literature/ wawancara) yang kemudian akan dipergunakan dalam perumusan masalah. Dalam pengumpulan *Input* data pada Perancangan Pusat Panahan Tradisional di dapatkan dari data lapangan berupa fakta sosial, wawancara/ lisan, pengkondisian lapangan dan data literature

1. Data Literatur atau Wawancara

Data tertulis sistem pengumpulan datanya mempergunakan metode studi *literature* tentang ergonomi, kebudayaan, sejarah, dan buku-buku penunjang desain interior lainnya terkait dengan literature olahraga panahan tradisional. Data lisan berupa informasi yang didapatkan dari seorang informan yang berkompeten mengenai studi yang telah diambil dengan metode wawancara, yaitu; Bambang Tuko Wibowo (61 tahun) mantan Ketua Umum Komite Olahraga Nasional Surakarta. Wawancara dengan Iswan selaku pegawai Dinas Tata Ruang Kota Pemerintah Surakarta, Wawancara dengan Mardi, 56 tahun, selaku Pelatih Olahraga Panahan di Jagalan, Surakarta.

⁴⁵Buku Petunjuk teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior, Prodi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta ,2007, hal 10

⁴⁶ Sunarmi, Buku Petunjuk Teknis Akhir Program Studi Desain Interior (Surakarta: Program Studi Desain Interior

2. Data Lapangan

Data lapangan dapat diperoleh dari meninjau ke lokasi perencanaan, mengamati interior hotel Kusuma Sahid Princess Hotel sebagai tolak ukur penciptaan tema interior. Dan mengamati Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar (PPLP) Panahan di Klaten.

3. Data Fakta Sosial

Data fakta social diperoleh yang di peroleh dari proses literature dan data lapangan berfungsi mengetahui keadaan social di lingkungan lokasi perancangan, dan antusias masyarakat di era sekarang terhadap keberadaan panahan tradisional.

Pada proses sintesa, data yang telah diperoleh kemudian dipergunakan untuk analisis sebagai pemecahan permasalahan desain yang dapat memunculkan beberapa alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain. Keputusan desain yang nantinya meliputi;

1. Definisi Judul
2. Analisis Struktur Organisasi
3. Analisis *Site Plan*
4. Analisis Aktivitas
5. Analisis Kebutuhan Ruang dan Perabot
6. Analisis Kapasitas Ruang
7. Analisis Hubungan antar Ruang
8. Analisis *Zoning Grouping*
9. Analisis *Lay out*

10. Analisis Alur Sirkulasi dan Organisasi Ruang

11. Analisis Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, *ceiling*), dan Analisis Unsur Pengisi Ruang (*furniture*, dan asesoris pelengkap).

12. Analisis Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang)

13. Analisis Sistem Keamanan (Satpam, CCTV, keamanan dari kebakaran)

Keputusan desain yang termasuk dari bagian *output* yang akan divisualisasikan dalam bentuk lembar kerja dan maket yang meliputi;

1. Gambar denah Lay out
2. Gambar rencana lantai
3. Gambar rencana *Ceiling* dan lampu
4. Gambar potongan ruangan
5. Gambar detail konstruksi
6. Gambar *Furniture*, dan detail *Furniture*
7. Gambar perspektif atau tiga dimensi
8. Maket

B. Analisis Desain Terpilih

Dalam proses analisis alternatif desain terpilih merupakan salah satu proses pemikiran perancangan yang berdasarkan pada tuntunan ideal kondisi sosial atau objek garap, agar dapat mencari suatu pilihan desain yang tepat dari kedua alternatif desain untuk satu desain yang telah terpilih.

Agar mendapatkan suatu desain yang tepat maka terlebih dahulu akan di definisikan pengertian judul Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta. Setelah mengerti pengertian dari perancangan Pusat Panahan Tradisional akan ditentukan aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, lay out *furniture*, unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*), unsur pengisi ruang (*furniture*), dan pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang).

1. Definisi Judul

Di pengertian judul ini akan di jelaskan secara terperinci tentang arti dari Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang memiliki pengertian pada masing-masing kata sebagai berikut;

- a) Perancangan ; Ide gagasan, penarikan konsep permulaan, selanjutnya dipilah dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah perbuatan merancang⁴⁷
- b) Interior ; Bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang bagian dalam gedung⁴⁸

⁴⁷ Laseau Paul, *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang*, Bandung : ITB,1986, 5a.

⁴⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 560)

- c) Pusat ; Pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya)⁴⁹
- d) Panahan ; Seni, praktek, atau keterampilan menembak dengan busur dan anak panah.⁵⁰ Suatu kegiatan menggunakan busur panah untuk menembakkan anak panah.⁵¹
- e) Tradisional ; Traditio (Latin) yang berarti kebiasaan yang sifatnya turun temurun. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh terhadap kebiasaan yang turun temurun⁵²
- f) Di ; Preposisi penunjuk tempat⁵³
- g) Surakarta ; Nama lain dari kota Solo.

Dari definisi diatas, jadi Perancangan Interior Pusat panahan Tradisional di Surakarta adalah merancang suatu ruang yang berada di dalam gedung atau bangunan yang difungsikan sebagai pusat segala kegiatan yang berkaitan dengan panahan tradisional seperti pembelajaran, pelatihan, informasi, dan penyedia sarana prasarana panahan yang berada di kota Solo.

2. Analisis Struktur Organisasi

Sistem badan kelembagaan pada Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta merupakan suatu bangunan yang dikelola oleh pihak pemerintah dengan manajemen di bawah keanggotaan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI)

⁴⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

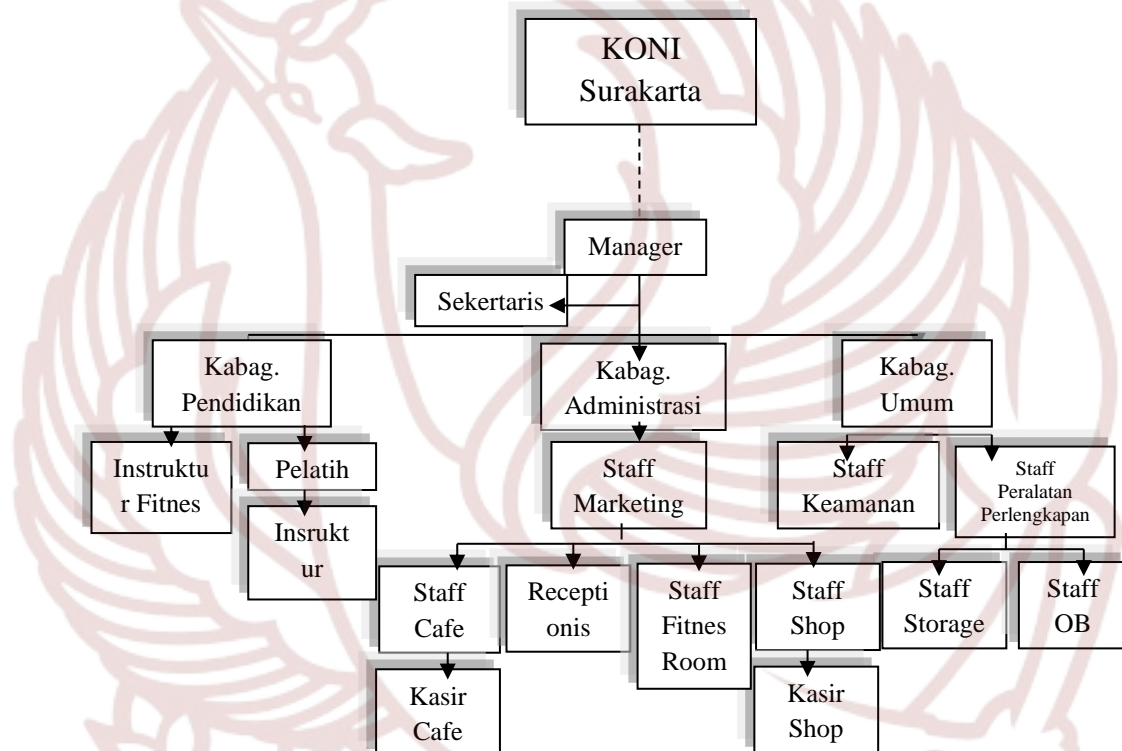
⁵⁰ Random House Kernerman Webster's College Dictionary, © 2010 K Dictionaries Ltd. Copyright 2005, 1997, 1991 by Random House, Inc. All rights reserved.

⁵¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Panahan,18;56,18;56,18/01/2014>

⁵² Salim dan Salim, 1991 : 1636

⁵³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2006, 203.

Surakarta sebagai suatu bagian dari suatu lembaga usaha yang bergerak di bidang pelayanan barang dan jasa bagian masyarakat dan bersifat non-komersial dengan suatu tujuan menarik pengunjung sebanyak-banyaknya dan sebagai wadah kegiatan-kegiatan dari komunitas panahan yang ada di masyarakat. Adapun struktur organisasi Pusat Panahan Tradisional di Surakarta seabagai berikut ini;



Skema 29. Struktur organisasi Pusat
(Sumber: Adopsi dan pengembangan dari wawancara Bambang Tuko W, 2012)

Berdasarkan struktur organisasi di atas, setiap bagian memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap bagian masing- masing personal sebagai berikut;

Tabel 39. Tanggung jawab karyawan

Jabatan	Tugas Pokok dan Fungsi
Manager	Seseorang yang bekerjasama dengan orang lain dan melalui orang lain, mengkoordinasikan kegiatan pekerjaan mereka supaya tujuan organisasi tercapai sesuai dengan yang direncanakan
Sekretaris	Membantu manager dalam melaksanakan tugas ketatausahaan meliputi urusan perencanaan, evaluasi dan pelaporan serta administrasi dan umum serta melaksanakan tugas yang diberikan oleh manager sesuai dengan bidang tugas dan fungsinya.
Kepala Bagian Pendidikan	Bertugas menyusun silabus atau materi pelatihan dan mengontrol semua kegiatan belajar mengajar dan pelatihan pada peserta didik
Kepala Bagian Administrasi	Bertugas mencatat kegiatan keuangan perusahaan baik pengeluaran ataupun pemasukan dalam keuangan.
Kepala Bagian Umum	Bertugas menyusun jadwal kegiatan bagian personalia dan umum, mengatur kelancaran kegiatan ketenagakerjaan, dan mengontrol beberapa staff keamanan, peralatan dan perlengkapan, serta marketing
Pelatih	Sebagai perencana, pemimpin, pembimbing, dan pengontrol program latihan dan kegiatan belajar mengajar.

Instruktur	Sebagai pembimbing, dan pengontrol program latihan
Instruktur Fitnes	Sebagai pembimbing, dan pengontrol program latihan kegiatan fitnes
Staff Perlap (Peralatan dan perlengkapan lapangan)	Memiliki tugas pengadaan, penyedia, dan perawatan perlengkapan dan peralatan didalam perusahaan yang berfungsi sebagai fasilitas segala kegiatan yang berlangsung.
Staff Ruang Fitnes	Melayani kegiatan di ruang fitnes dan bertanggung jawab atas pelayanan di ruang fitnes
Staff Keamanan	Bertugas menjaga keamanan, kenyamanan, dan ketertiban pengunjung dan karyawan
Staff Marketing	Bertugas mengelola, menyusun, dan merencanakan kebijakan serta peraturan marketing, serta melakukan promosi dan pemasaran perusahaan.
Staff Storage (gudang)	Bertanggung jawab menyimpan barang yang telah dibeli dan mengaturnya dengan baik agar barang dapat keluar secara teratur, membuat laporan mengenai stock barang, mengeluarkan barang sesuai dengan permintaan dan kebutuhan perusahaan, memberi informasi sedini mungkin atas produk yang sudah mencapai persediaan yang minimum.
Staff OB (Office boy)	Membantu karyawan dan staf untuk melakukan semua pekerjaan diluar pekerjaan seorang karyawan dan staf untuk

	mendukung pelaksanaan tugas dan pekerjaan.
Receptionis	Bertanggung jawab menerima tamu dan menyampaikan informasi, melayani pendaftaran peserta training, dan pembayaran training
Staff Cafe	Melayani kegiatan jualan beli dan permintaan semua pengunjung kafetaria dan bertanggung jawab atas pelayanan cafe
Kasir Cafe	Melayani pembayaran Café dan bertanggungjawab pada keuangan dan RAP keuangan Cafe
Staff Shop	Melayani kegiatan jualan beli dan permintaan semua pengunjung toko panahan, melayani servis peralatan panah, dan bertanggung jawab atas pelayanan toko
Kasir Shop	Melayani pembayaran Shop dan bertanggungjawab pada keuangan dan RAP keuangan Shop

Sistem operasional pada Pusat Panahan Tradisional di Surakarta sebagai berikut;

- a) Sistem operasional perkantoran, dibuka dari hari Senin sampai dengan hari Jumat, pukul 08-00 WIB sampai dengan 17.00 WIB
- b) Sistem operasional *training* (pelatihan) dibuka dari hari Senin sampai dengan Jumat jam 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB, dan pada hari Sabtu, Minggu dibuka pada pukul 10.00 sampai dengan 17.00 WIB

- c) Sistem operasional ruang *fitnes* dibuka dari hari Senin sampai dengan Jumat jam 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB, dan pada hari Sabtu, Minggu dibuka pada pukul 10.00 sampai dengan 17.00 WIB
- d) Sistem operasional kelas teori, di buka dari hari Senin sampai dengan Jumat dari pukul 14.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB
- e) Sistem operasional *Archery Shop*, dibuka dari hari Senin sampai dengan Jumat dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.
- f) Sistem operasional Cafe, dibuka dari hari Senin sampai dengan Jumat jam 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB, dan pada hari Sabtu, Minggu dibuka pada pukul 10.00 sampai dengan 17.00 WIB

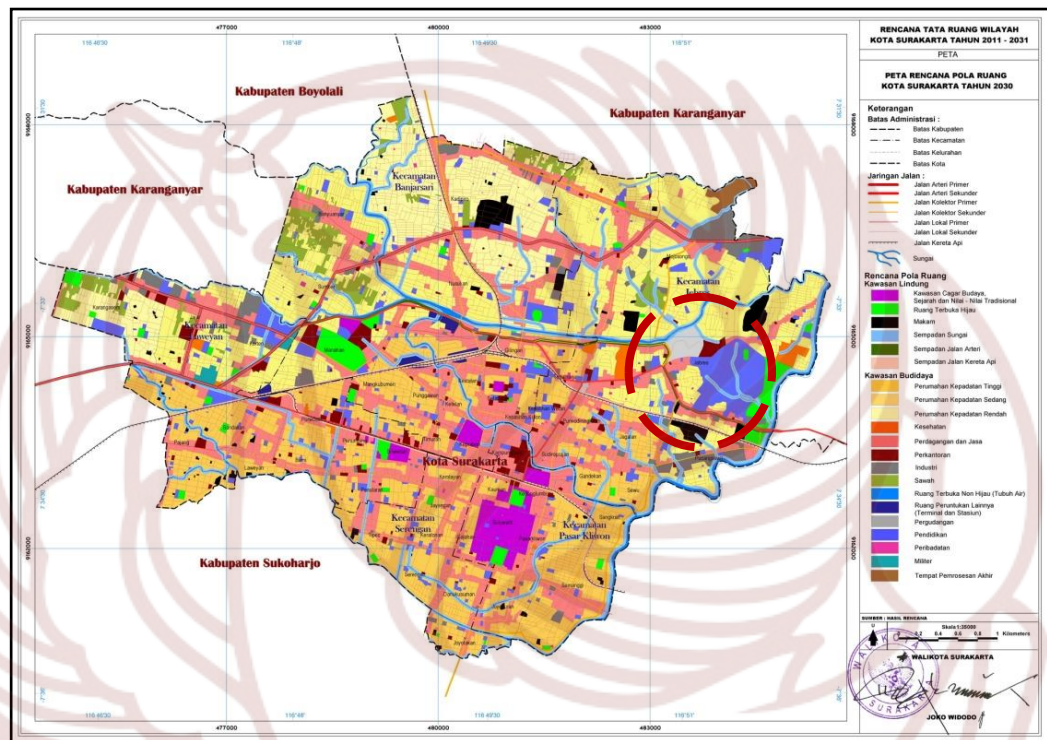
3. Analisis Site Plan

Site plan merupakan rencana tampak atas bangunan. Site plan adalah gambar yang menunjukkan detail dari rencana yang akan dilakukan terhadap sebuah kaveling tanah, baik menyangkut rencana bangunan, utilitas air bersih, Listrik, dan air kotor, fasilitas umum dan fasilitas sosial. Dalam perancangan interior site plan berperan sangat penting erat kaitannya dalam sebuah pemanfaat ruang kota karena dapat menciptakan pola tata ruang kota yang serasi dan dapat mengoptimalkan kehidupan, dan menjadikan suasana kota yang aman, tertib, dan lancar. Penataan tata ruang kota di Surakarta bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dalam menciptakan suasana yang mencerminkan kota Surakarta yang aman, nyaman, tertib, adil, produktif, dan berkarakter kebudayaan Surakarta. Pertimbangan inilah yang

mendukung perkembangan pelayanan sarana dan prasarana lingkungan dikota Surakarta, salah satu upaya ini merupakan pengembangan dalam upaya yang terkait dengan kebutuhan fasilitas tempat kultur edukatif.

Dalam rencana umum penataan ruang kota Surakarta, pada zona edukatif, di rekomendasikan pada zona kultur edukatif yang lokasinya membentuk suatu kelompok zona kultur edukatif. Perancangan Interior Panahan Tradisional di Surakarta adalah merupakan salah satu fasilitas edukatif yang memiliki dan memberikan peluang bisnis yang cukup memiliki animo besar di dalam masyarakat yang memiliki minat dan kegemaran pada olahraga panahan tradisional yang membutuhkan dan menginginkan tempat pelatihan dan pendidikan di kota Surakarta sendiri yang belum memiliki tempat pelatihan yang nyaman dan aman bagi komunitas dan atlet panahan, maupun tempat berkumpul dan bertukar informasi tentang panahan tradisional. Tempat ini juga difungsikan sebagai tempat berkumpul para peminat, berlatih bersama, menjalin hubungan sesama komunitas, dan saling bertukar informasi tentang segala sesuatu tentang panahan tradisional. Oleh karena itu penentuan lokasi perancangan yang tepat merupakan faktor penentu keberhasilan sebuah perancangan. Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas Perancangan Interior Panahan Tradisional di Surakarta mengambil lokasi yang berada di jalan Wolter Mongisidi, Purwodiningratan, didaerah Jebres Surakarta. Hal ini didasarkan pada pertimbangan yaitu akses transportasi yang mudah, lokasi yang bertepatan di zona pendidikan yang berdekatan dengan berbagai lembaga pendidikan, dekat tempat penginapan,

letak yang dekat dengan pusat kota, dan letak yang berdekatan dengan komunitas panahan tradisional yang berada di Jagalan yang merupakan salah satu peminat yang cukup banyak di kota Surakarta.



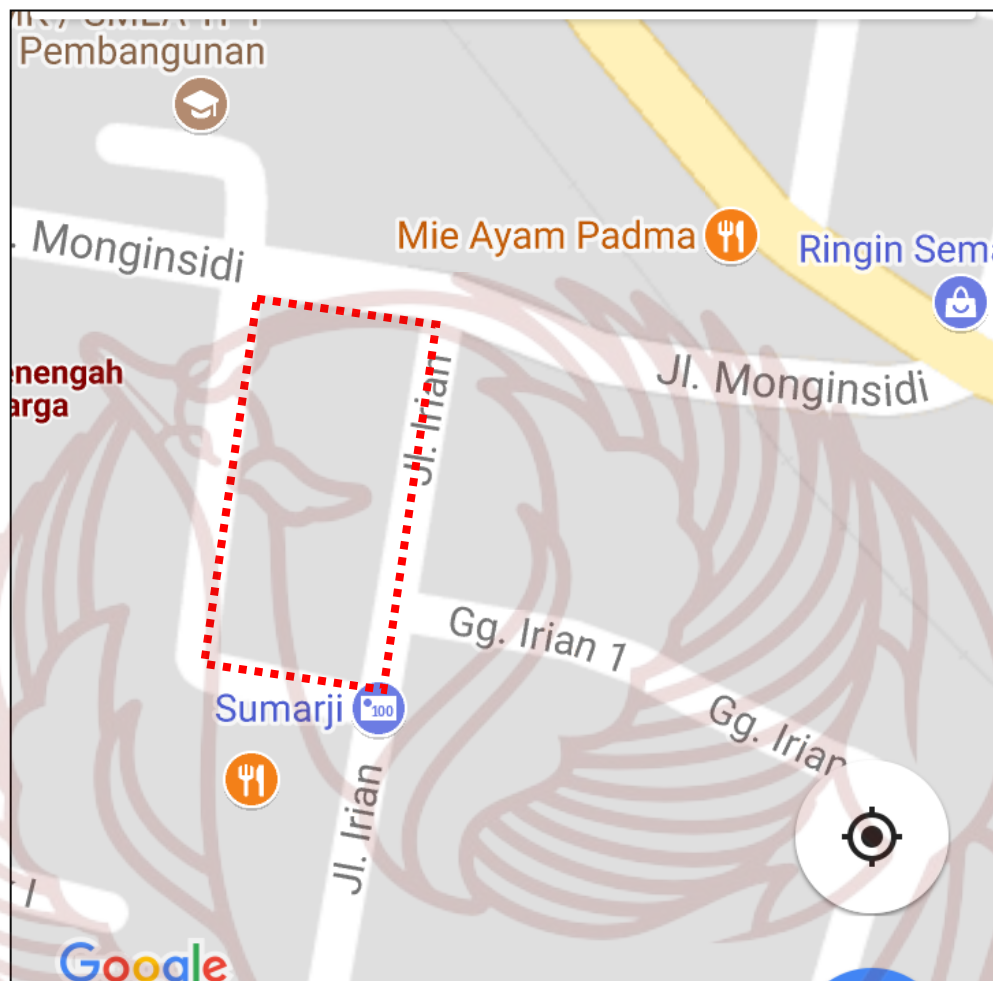
Gambar 140. Denah lokasi perancangan
(Sumber; Pemkot, Peta Rencana Ruang kota Surakarta 2011-2030)



Gambar 141. Denah lokasi perancangan
(Sumber; maps.google.com, 01/03/2014, 23.33)



Gambar 142. Denah lokasi perancangan
(Sumber; maps.google.com, 01/03/2014, 23.33)

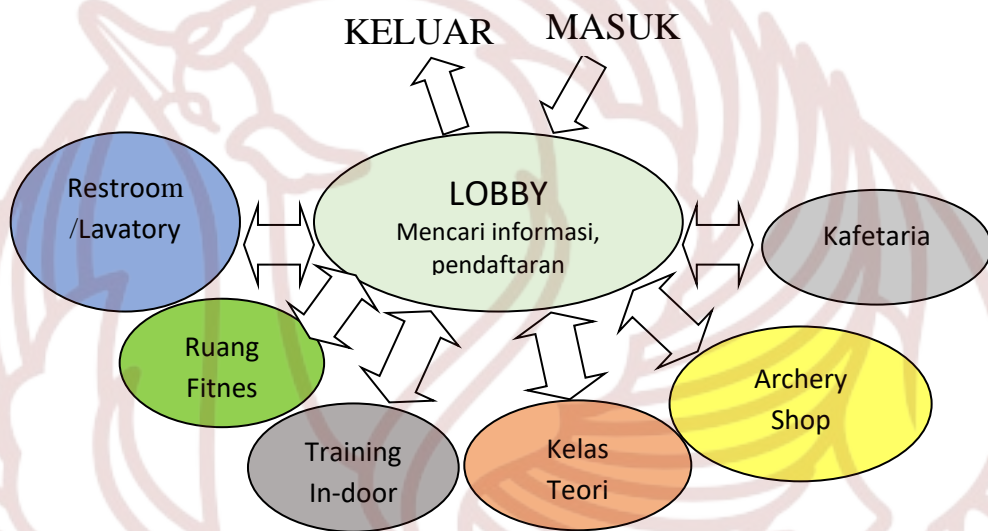


Gambar 143. Denah lokasi perancangan
(Sumber; maps.google.com, 01/03/2014, 23.33)

4. Analisis Aktivitas

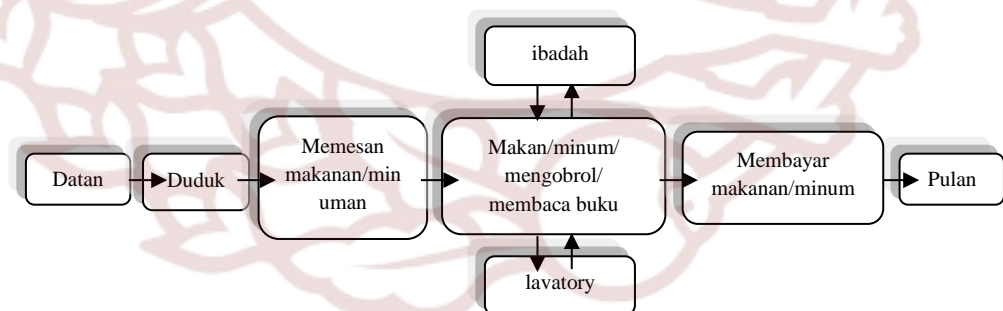
Adapun pola aktivitas dalam ruang Pusat Panahan Tradisional di Surakarta sebagai berikut;

a. Aktivitas Pengunjung



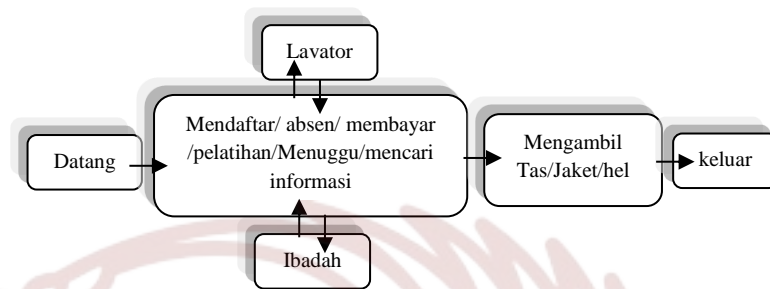
Skema 30. Bagan pola aktivitas Pengunjung

1) Ruang Cafe



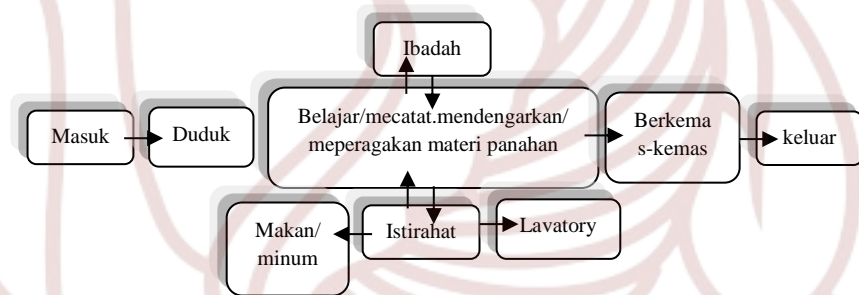
Skema 31. Bagan pola aktivitas pengunjung ruang café

2) Lobby



Skema 32. Bagan pola aktivitas pengunjung Lobby

3) Kelas teori



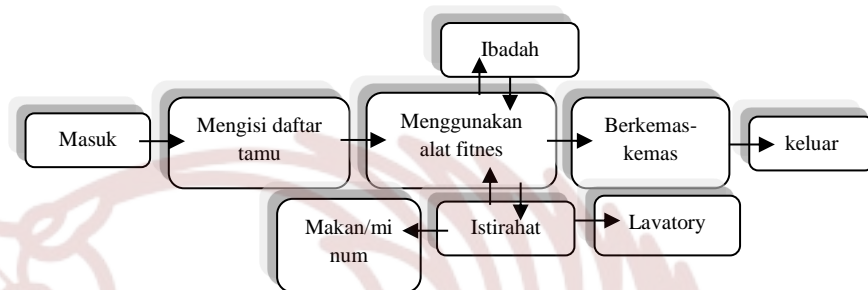
Skema 33. Bagan pola aktivitas pengunjung kelas teori

4) In-door training



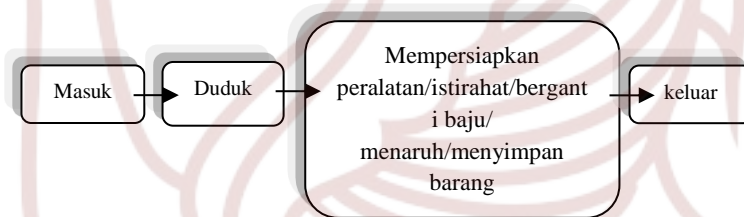
Skema 34. Bagan pola aktivitas pengunjung kelas In-door training

5) Ruang Fitnes



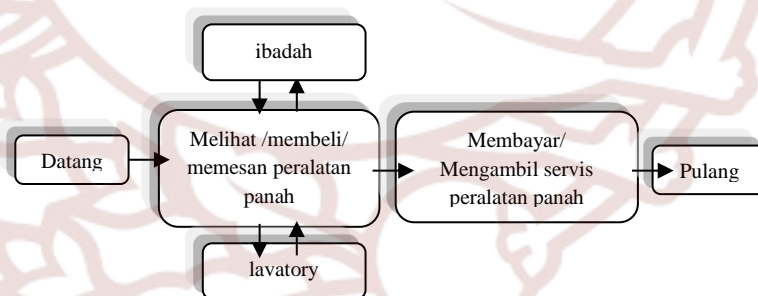
Skema 35. Bagan pola aktivitas pengunjung ruang fitnes

6) Restroom



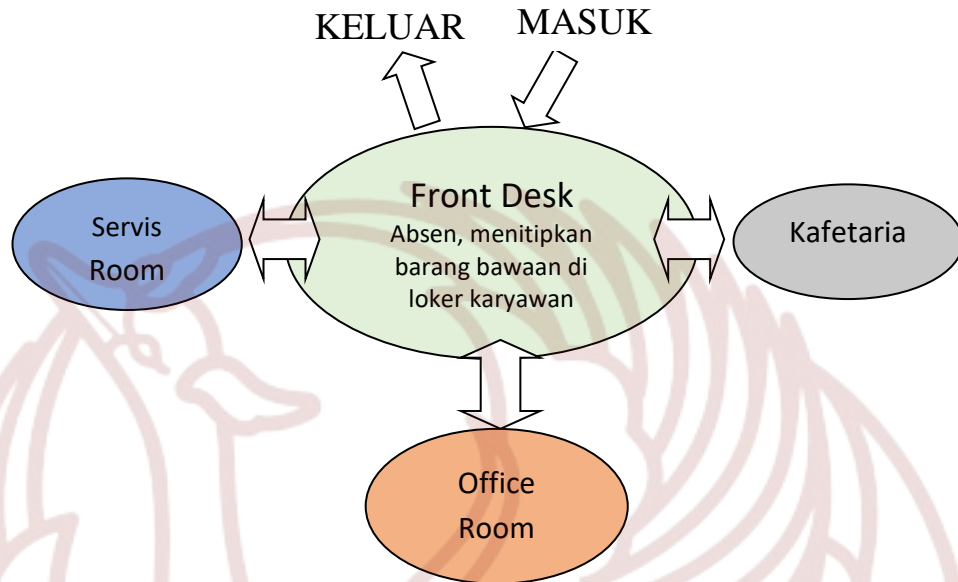
Skema 36. Bagan pola aktivitas pengunjung restroom

7) Ruang Archery Shop and Service



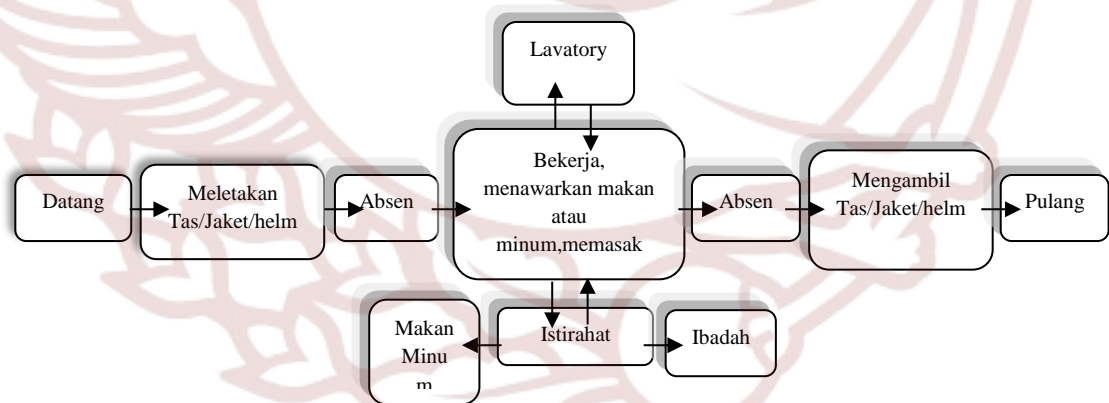
Skema 37. Bagan pola aktivitas pengunjung Archery shop and service

b. Aktivitas Pengelola dan *Staff*



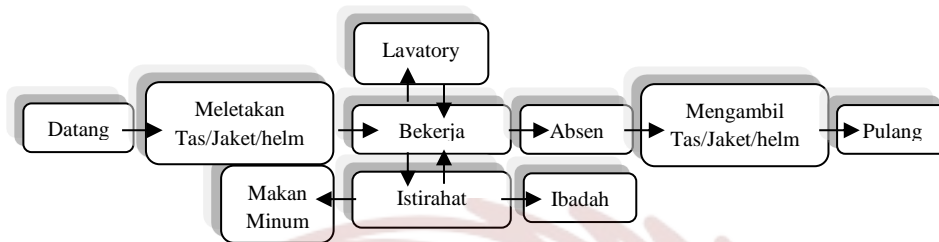
Skema 38. Bagan pola aktivitas Pengelola

1) Ruang Cafe



Skema 39. Bagan pola aktivitas pengelola Cafe

2) Kantor



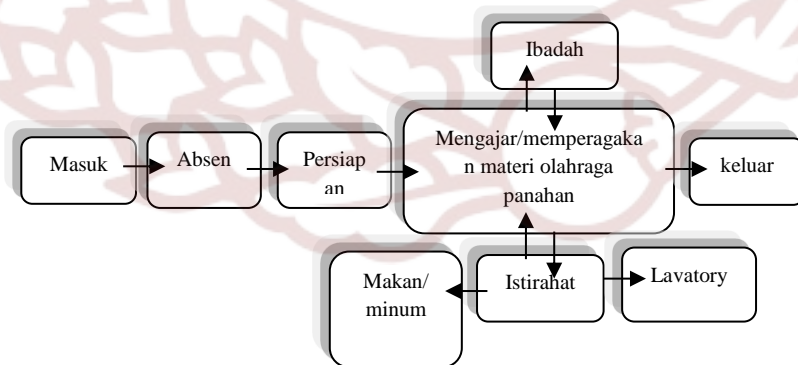
Skema 40. Bagan pola aktivitas pengelola

3) Lobby



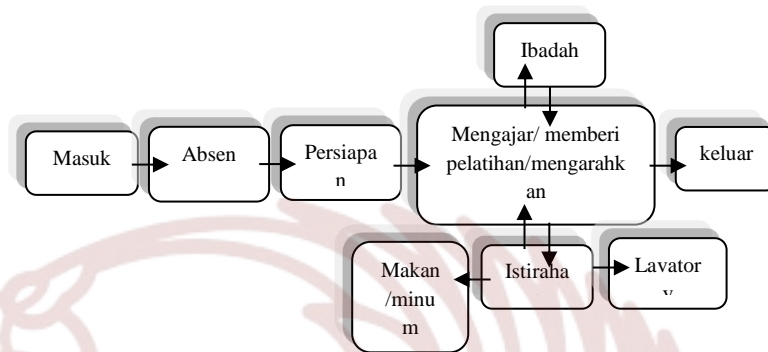
Skema 41. Bagan pola aktivitas pengelola Lobby

4) Kelas teori



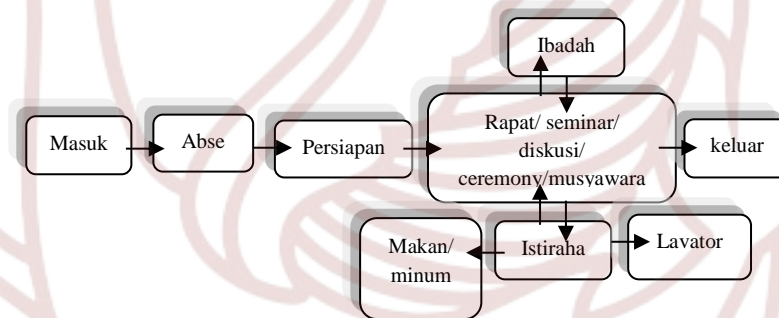
Skema 42. Bagan pola aktivitas Pengelola kelas teori

5) In-door training



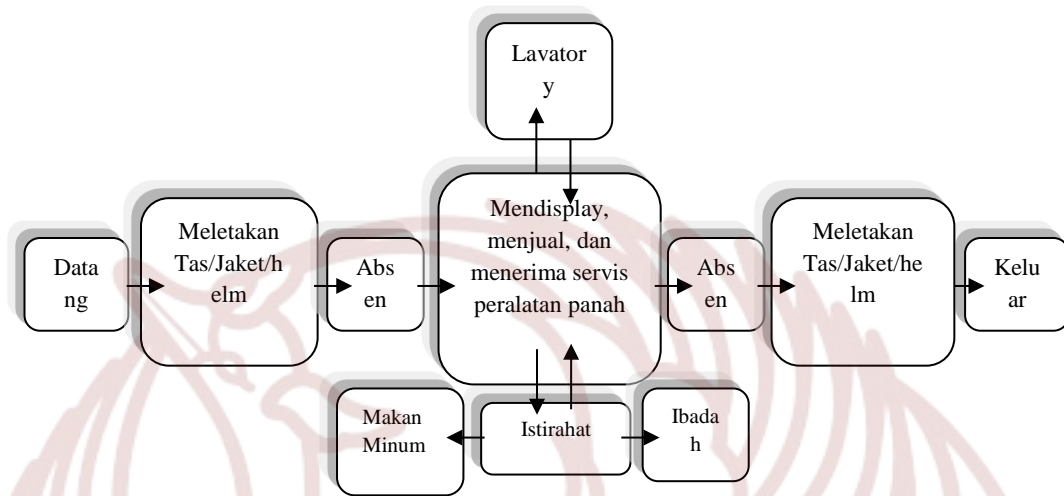
Skema 43. Bagan pola aktivitas pengelola In-door training

6) Ruang Meeting



Skema 44. Bagan pola aktivitas pengelola meeting

7) Ruang Archery Shop and Service



Skema 45. Bagan pola aktivitas pengelola Archery shop and service

5. Analisis Kebutuhan Ruang dan Perabot

Perancangan Interior Panahan Tradisional merupakan suatu tempat yang dirancang sebagai suatu tempat yang memiliki sarana dan prasarana yang melayani dibidang barang dan jasa olahraga. Di dalam ruang terdapat berbagai pelaku aktivitas yaitu pihak pengelola atau karyawan dan pengunjung yang terdiri dari berbagai macam golongan kegiatan peserta didik, peserta latihan, pengunjung kafe, dan pengunjung Achery shop and Service. Dari uraian analisis aktifitas dalam ruang dapat diketahui kebutuhan ruang dan perabotannya sebagai berikut;

a. Kebutuhan Ruang dan Furniture bagi Pengunjung

Tabel 40. Kebutuhan Ruang

No	Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Furnitur
1.	Pengunjung	–Mendaftar –Mencari Informasi Pendaftaran –Mencari Informasi Lomba, Membayar	Lobby	–Meja Receptionis –Meja Informasi –Meja formulir
		–Menunggu Dan Berbincang –Membaca Majalah/Koran.	Ruang tunggu loby	–Sofa –Meja tamu –Rak koran dan majalah
		–Beribadah	Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang Air kecil/Besar	Lavatory	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
2.	Pengunjung In-door/ Out-door training	–Mendaftar latihan	Loby	–Meja Receptionis
		–Duduk menunggu	Ruang tunggu loby	–Sofa –Meja tamu
		–Persiapan berlatih –Menaruh barang	Restroom	– <i>Locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Berlatih –Melihat latihan panahan	In-door Training Out-door Training	–Kursi penonton –Sasaran panah

		–Istirahat –Makan/minum	Kafetaria	– Meja kasir –Meja makan –Kursi makan – Rak saji
		–Beribadah	Mushola	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar –Mandi	Lavatory	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i> –Shower –Hanging towel
3.	Pengunjung kelas teori	–Mendaftar kelas	Loby	–Meja Receptionis
		–Duduk menunggu	Ruang tunggu loby	–Sofa –Meja tamu
		–Mencatat dan Mendengarkan –Belajar –Memperhatikan Presentasi Pelatih	Kelas teori	–Meja belajar –Kursi belajar –Meja pengajar –Kursi pengajar
		–Istirahat –Makan/minum	Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	Mushola	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang Air Kecil/Besar	Lavatory	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>

4.	Pengunjung kafetaria	<ul style="list-style-type: none"> –Datang –Duduk –Memesan Makanan, Memilih Snack –Makan –Bersantai –Membayar –Membaca Majalah/ Koran 	Kafetaria	<ul style="list-style-type: none"> –Meja makan –Kursi makan –Meja kasir –Rak koran dan majalah –Meja display makanan –Rak display makanan –Meja kasir
		<ul style="list-style-type: none"> –Buang Air Kecil/Besar, 	Lavatory	<ul style="list-style-type: none"> –<i>Closet</i> –Wastafel –<i>Urinoir</i>
		<ul style="list-style-type: none"> –Beribadah 	Musholla	<ul style="list-style-type: none"> –Rak perlengkapan ibadah
5.	Pengunjung archery shop and service	<ul style="list-style-type: none"> –Menitipkan barang –Melihat peralatan –Membeli peralatan –Menunggu atrian servis –Menyervis peralatan –Membayar 	Archery shop and service	<ul style="list-style-type: none"> –Rak penitipan barang –Meja display barang –Rak display barang –Sofa –Meja kasir –Meja servis –Kursi servis –Almari Penyimpanan
		<ul style="list-style-type: none"> –Buang air kecil/besar 	Lavatory	<ul style="list-style-type: none"> –<i>Closet</i> –Wastafel –<i>Urinoir</i>
6.	Pengunjung ruang fitnes	<ul style="list-style-type: none"> –Mendaftar latihan 	Loby	<ul style="list-style-type: none"> –Meja Receptionis –Meja Informasi –Meja formulir
		<ul style="list-style-type: none"> – Menitipkan barang 	Restroom	<ul style="list-style-type: none"> –<i>Locker</i> –<i>Bench chair</i>

		– Mengisi daftar tamu	Ruang fitness	–Meja kasir
		–Ber olahraga	Ruang fitness	–Alat olahraga
		–Istirahat –Makan/minum	Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan –Meja kasir –Rak koran dan majalah –Meja display makanan –Rak display makanan –Meja kasir
		–Beribadah	Mushola	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang Air Kecil/Besar	Lavatory	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>

b. Kebutuhan Ruang dan Furniture bagi Pengelola

Tabel 41. Kebutuhan Ruang

No	Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Furnitur
1.	Manager	– Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Bekerja –Mengkoordinasi kegiatan pekerjaan –Bertemu tamu penting	– <i>Manager room</i>	–Meja kerja –Kursi kerja –Almari Arsip –Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi banquet

				–Meja rapat
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu	–Sofa –Meja tamu
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan –Meja kasir –Rak display
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
2.	Sekretaris	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Membantu manager –melaksanakan tugas ketatausahaan	–kantor sekretaris	–Meja kerja –Kursi kerja –Lemari arsip
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu front desk	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan –Meja kasir –Rak display
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah

		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
3.	Kabag.pendidikan	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Menyusun silabus/ materi pelatihan –Mengontrol kegiatan belajar mengajar/ pelatihan pada peserta didik	–Office Room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu front desk	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
4.	Kabag. administrasi	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>

		–Bekerja –Mencatat kegiatan keuangan perusahaan	– Administrasi Room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu front desk	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
5.	Kabag umum	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Menyusun jadwal kegiatan bagian personalia dan umum, –Mengatur kelancaran kegiatan ketenagakerjaan	–Office Room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu	–Sofa

6.	Pelatih			–Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
		–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Merencana program latihan dan kegiatan belajar mengajar	–Office room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Ganti pakaian –Istirahat –Menyiapkan alat peragaan	–Restroom	– <i>Locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Memimpin program latihan dan kegiatan belajar mengajar –Membimbing –Mengontrol program latihan dan	– <i>Indoor Training</i> –Kelas Teori	–Kursi penonton –Sasaran panah –Meja mengajar –Kursi mengajar –Lcd

		kegiatan belajar mengajar		–Proyektor –Komputer
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
7.	Instruktur	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Ganti pakaian –Istirahat –Menyiapkan alat peragaan	–Restroom	– <i>Locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Membantu pekerjaan pelatih	–Office room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Pembimbing, dan pengontrol program latihan	– <i>Indoor Training</i>	–Kursi penonton –Sasaran panah
		–Memberi pelatihan –Mengarahkan peserta didik	–Kelas Teori	–Meja mengajar –Kursi mengajar –Lcd

		–Mengawasi latihan		–Proyektor –Komputer
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu front desk	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
		–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
8.	Staff perlengkapan dan peralatan	–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Mendata peralatan dan perlengkapan –Penyedia peralatan dan perlengkapan –Pengadaan peralatan dan perlengkapan	–Office room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
			–Ruang berkas	–Rak Arsip
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu front desk	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan

		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
9.	Staff keamanan	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Menjaga keamanan, kenyamanan, ketertiban pengunjung dan karyawan	–Lobby room	–Meja <i>security</i>
		–Mengawasi Layar CCTV	– <i>Operator room</i>	–Meja kerja –Kursi kerja
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
10.	Staff marketing	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja	–Office room	–Meja

		–Mengatur pemasaran		–Kursi –Rak Arsip
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
	11. Staff storage (gudang)	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Mendata barang	–Office room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Merawat peralatan dan perlengkapan –Merapikan peralatan dan perlengkapan	–Storage In-door/Out-Door	–Rak display –Lemari penyimpanan
			–Storage Office	–Rak display –Lemari penyimpanan
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah

		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
12	Staff Office boy	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Membersihkan ruangan –Merapikan ruangan	–Utility room (ruang perlengkapan kebersihan)	–Rak peralatan dan perlengkapan kebersihan
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
13	Staff cafe	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Bekerja –Menyiapkan pesanan –Makanan –Memasak –Menbuat minuman	–Pantry	–Kitchen set
		–Menawarkan makan/ minum –Mendisplay makanan	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan –Meja display makanan –Rak display makanan

		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
14	Kasir Cafe	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Melayani pembayaran	–Kafetaria	–Meja Chasier –Mesin Chasier
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
15	Staff archery shop dan service	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Menawarkan barang –Mendisplay barang	– Archery shop	–Meja display maknan –Rak display makanan
		–Menerima servis –Menyervis	–Ruang servis	–Meja sevis –Kursi servis –Almari penyimpanan
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan

		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
16	Kasir Shop archery shop dan service	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Melayani pembayaran	–Archery shop	–Meja Chasier –Mesin Chasier
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
17.	Receptionis	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Melayani pengunjung –Menyampaikan informasi –Melayani pendaftaran –Pembayaran training	–Loby	–Meja receptionis – Kursi kerjs – Komputer – Mesin kasir
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan

		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
18.	Staff Ruang Fitnes	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Melayani pengunjung ruang fitnes – Mengawasi pengunjung – Mempersilahkan mengisi daftar pengunjung	– Ruang fitnes	–Meja kasir
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Mushola	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– Lavatory	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>
19.	Instruktur Fitnes	–Absen	– <i>Lobby</i>	–Meja Receptionis
		–Menitipkan barang bawaan (jaket dan lain)	–Ruang <i>locker</i> karyawan	–Lemari <i>locker</i> – <i>Bench chair</i>
		–Ganti pakaian –Istirahat	–Restroom	– <i>Locker</i> – <i>Bench chair</i>

		–Menyiapkan alat peragaan		
		–Bekerja –Membantu pekerjaan pelatih	–Office room	–Meja –Kursi –Rak Arsip
		–Pembimbing, dan pengontrol program olahraga pemansan –Memberi pelatihan –Mengarahkan peserta didik –Mengawasi kegiatan	–Ruang Fitnes	–Alat olahraga
		–Bertemu tamu	–Ruang tunggu front desk	–Sofa –Meja tamu
		–Rapat	– <i>Meeting room</i>	–Kursi <i>banquet</i> –Meja rapat
		–Istirahat –Makan/minum	–Kafetaria	–Meja makan –Kursi makan
		–Beribadah	–Musholla	–Rak perlengkapan ibadah –
		–Buang air kecil/ besar	– <i>Lavatory Office</i>	– <i>Closet</i> –Wastafel – <i>Urinoir</i>

6. Analisis Kapasitas Ruang

Tabel 42. Kapasitas Ruang

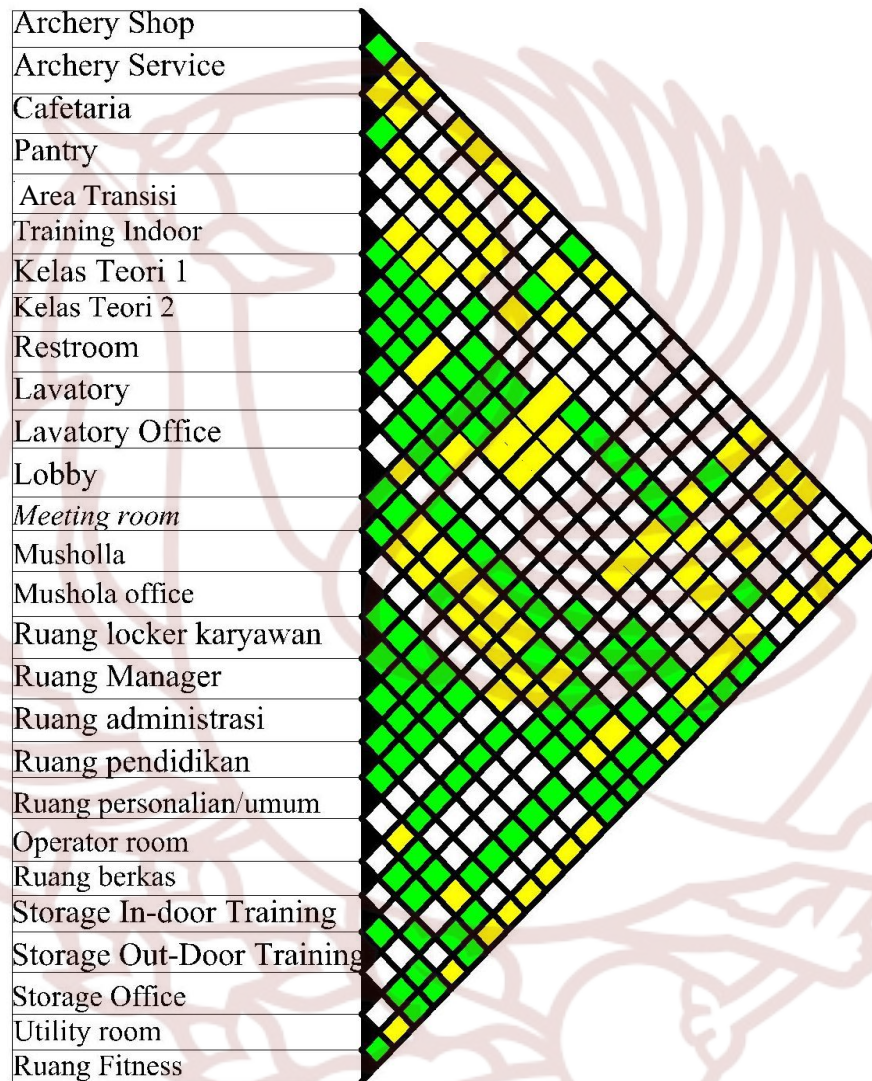
No	Nama Ruang	Kapasitas
1.	Archery shop and service	
	– Archery Shop	1 kasir, 1 pengambilan barang, 1 informasi servis, 1 penitipan barang, 20 pengunjung, 3 pengunjung servis
	– Archery Service	3 orang
2.	Kafetaria	
	– Kafetaria	15 pengunjung
	– Pantry	1 kasir, 1 waitress, 1 cheff, 1 assistant
3.	Area transisi	4 tamu
4.	Training Indoor	1 pelatih, 2 instruktur, 20 pengunjung
5.	Kelas Teori	
	– Kelas Teori 1	1 pelatih, 20 pengunjung
	– Kelas Teori 2	1 pelatih, 20 pengunjung
6.	Restroom	
	– Restroom wanita	20 rak <i>locker</i> , 5 <i>bench chair</i>
	– Restroom pria	20 rak <i>locker</i> , 5 <i>bench chair</i>
7.	Lavatory	
	– Lavatory wanita	4 westafel, 4 toliet, 3 bath shower
	– Lavatory pria	4 westafel, 2 toliet, 3 bath shower, 4 <i>Urinoir</i>
	– Lavatory difabel	1 westafel, 1 toilet
8.	<i>Lavatory Office</i>	
	– Pria	2 westafel, 2 toliet, 3 <i>Urinoir</i>

	– Wanita	2 westafel, 4 toilet
	– Difabel	1 westafel, 1 toilet
9.	Lobby	2 reseptionis, 2 informasi,
	– Ruang tunggu loby	14 pengunjung, 1 keamanan
10.	<i>Meeting room</i>	20 orang
11.	Musholla	10 orang
12.	Office Room	
	– Ruang <i>locker</i> karyawan	24 laci <i>locker</i>
	– Ruang Manager	1 manager, 6 tamu
	– Ruang administrasi	6 staff, 2 tamu
	– Ruang pendidikan	8 staff, 2 tamu
	– Ruang personalian/umum	7 staff, 2 tamu
13.	<i>Operator room</i>	2 orang
14.	Ruang berkas	4 rak arsip,
15.	Storage	
	– In-door Training	Rak dan kabinet
	– Out-Door Training	Rak dan kabinet
	– Office	Rak dan kabinet
16.	Utility room (ruang perlengkapan kebersihan)	Rak dan kabinet
17.	Ruang Fitness	1 staff, 1 instruktur,

7. Analisis Hubungan Antar Ruang



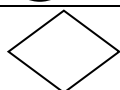
Antara ruang satu dengan yang lain terdapat sifat kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, antara ruang satu dengan yang lain memiliki hubungan, walaupun pada setiap ruang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.

Pengorganisasian ruang yang baik akan dapat mempermudah aktivitas di dalam ruang. Adapun hubungan antar ruang yang dapat dijelaskan pada bagan hubungan antar ruang satu dengan yang lain seperti dibawah ini;



Skema 46. Hubungan Antar Ruang

Keterangan;

	Berhubungan langsung (antar ruang saling berdekatan secara langsung)
	Tidak berhubungan langsung (antar ruang saling berdekatan tetapi tidak berhubungan secara langsung)
	Tidak berhubungan (antar ruang tidak berdekatan dan tidak berhubungan secara langsung)

8. Analisis Zoning dan Grouping

Pada penentuan Zoning Grouping area didasarkan pada jenis kegiatan didalam ruang dan tata letak site, kriteria pada setiap zona, aktivitas tiap ruang. Adapun pengelompokan ruang pada Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta yang akan di kelompokkan menurut sifat ruangan publik, semi publik, privat, service, dan area sirkulasi;

a. Ruang Publik

Ruang yang relatif dapat diakses dengan mudah bagi semua orang, baik pengunjung dan pengelola. Ruang yang termasuk dalam kelompok ruang publik adalah;

- Archery Shop
- Kafetaria
- Lobby

b. Ruang Semi Publik

Ruang semi publik merupakan jenis ruangan yang sedikit sulit diakses oleh pengunjung. Dalam pengelompokan ruang ini termasuk ruang yang tidak langsung berhubungan dengan main entrance (pintu masuk).

Ruang yang termasuk dalam kelompok ruang semi publik adalah;

- *Meeting room*
- Kelas Teori
- Ruang fitnes
- Training Indoor

c. Ruang Privat

Ruang privat merupakan peneglompokan suatu ruang berdasarkan sifat ruang yang privasi dan tidak dapat di akses dengan publik secara langsung, dan hanya orang tertentu saja yang dapat mengakses ruangan tersebut. Ruang yang termasuk dalam kelompok ruang privat adalah;

- *Operator room*
- Ruang manager
- Ruang sekertaris
- Ruang kabag pendidikan
- Ruang kabag personalia/umum
- Ruang berkas

d. Ruang Service

Ruang service merupakan pengelompokan suatu ruang yang berfungsi pada aktifitasnya melayani pengunjung dan pengelola dan pemeliharaan intern. Ruang yang termasuk dalam kelompok ruang servis adalah;

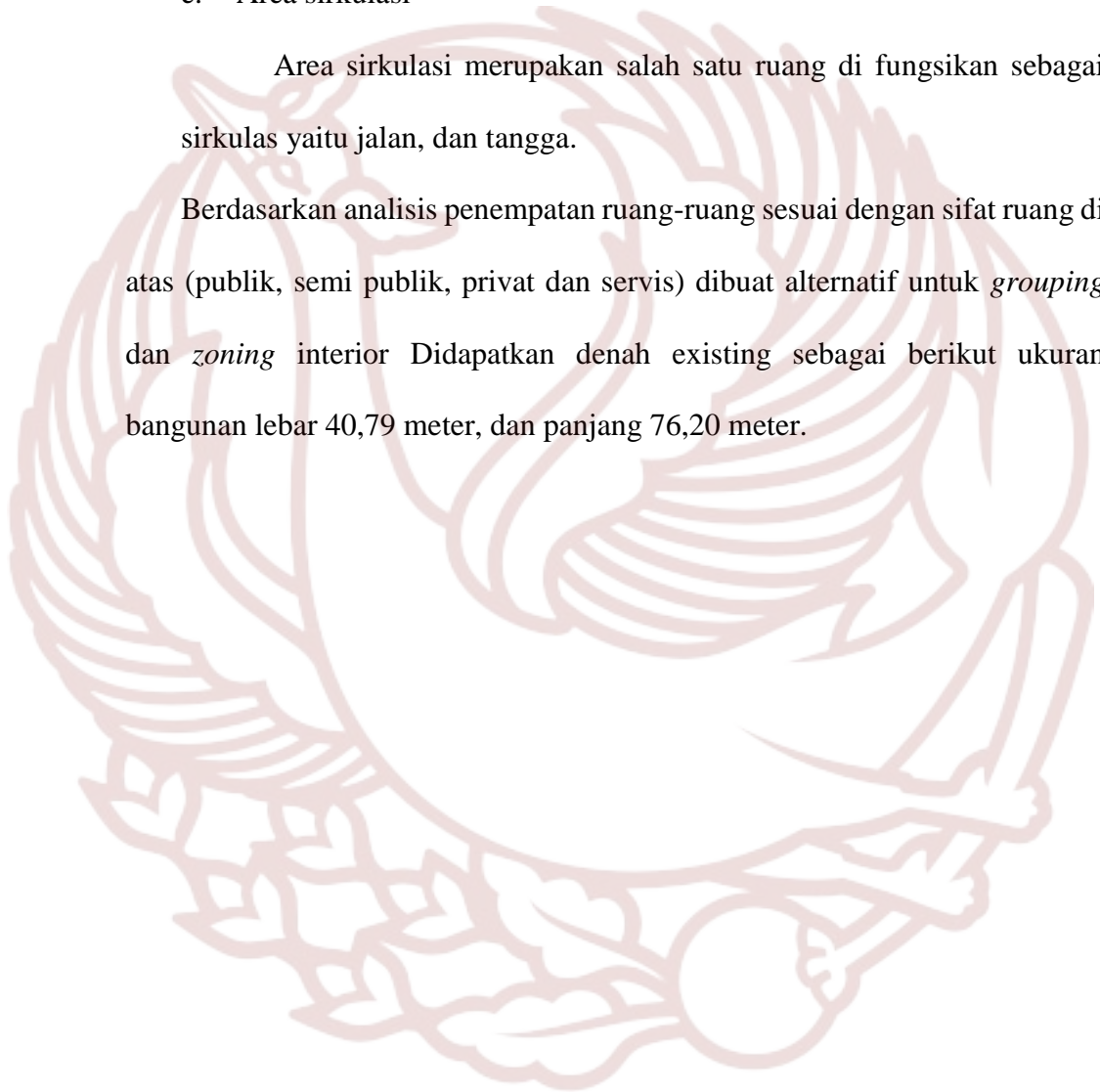
- *Utility room*
- Storage In-door Training
- Storage Out-Door Training
- *Storage Office*
- Musholla
- *Lavatory Office*
- *Lavatory*

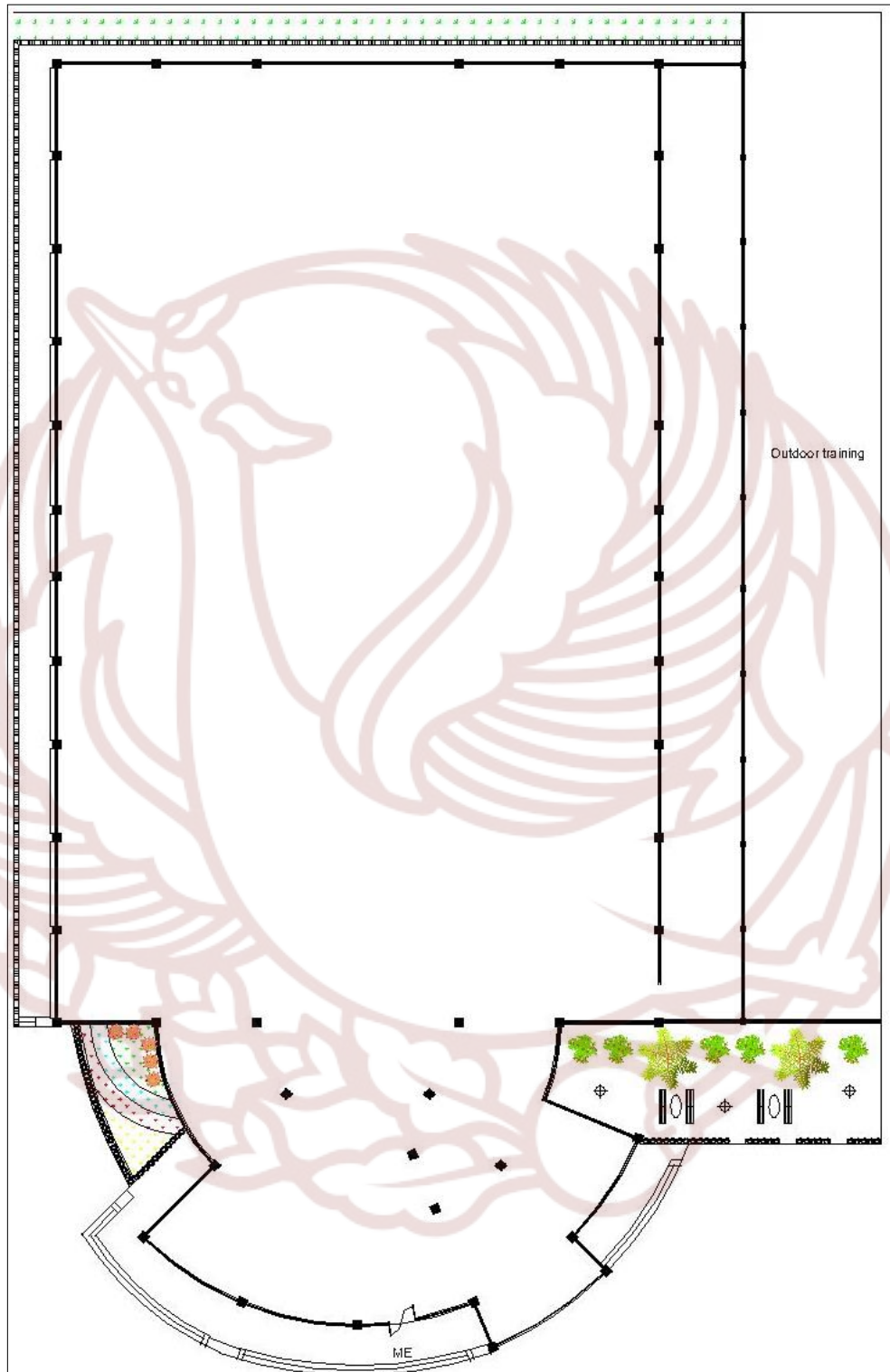
- *Restroom* pengunjung
- Archery servis
- Pantry

e. Area sirkulasi

Area sirkulasi merupakan salah satu ruang di fungsikan sebagai sirkulas yaitu jalan, dan tangga.

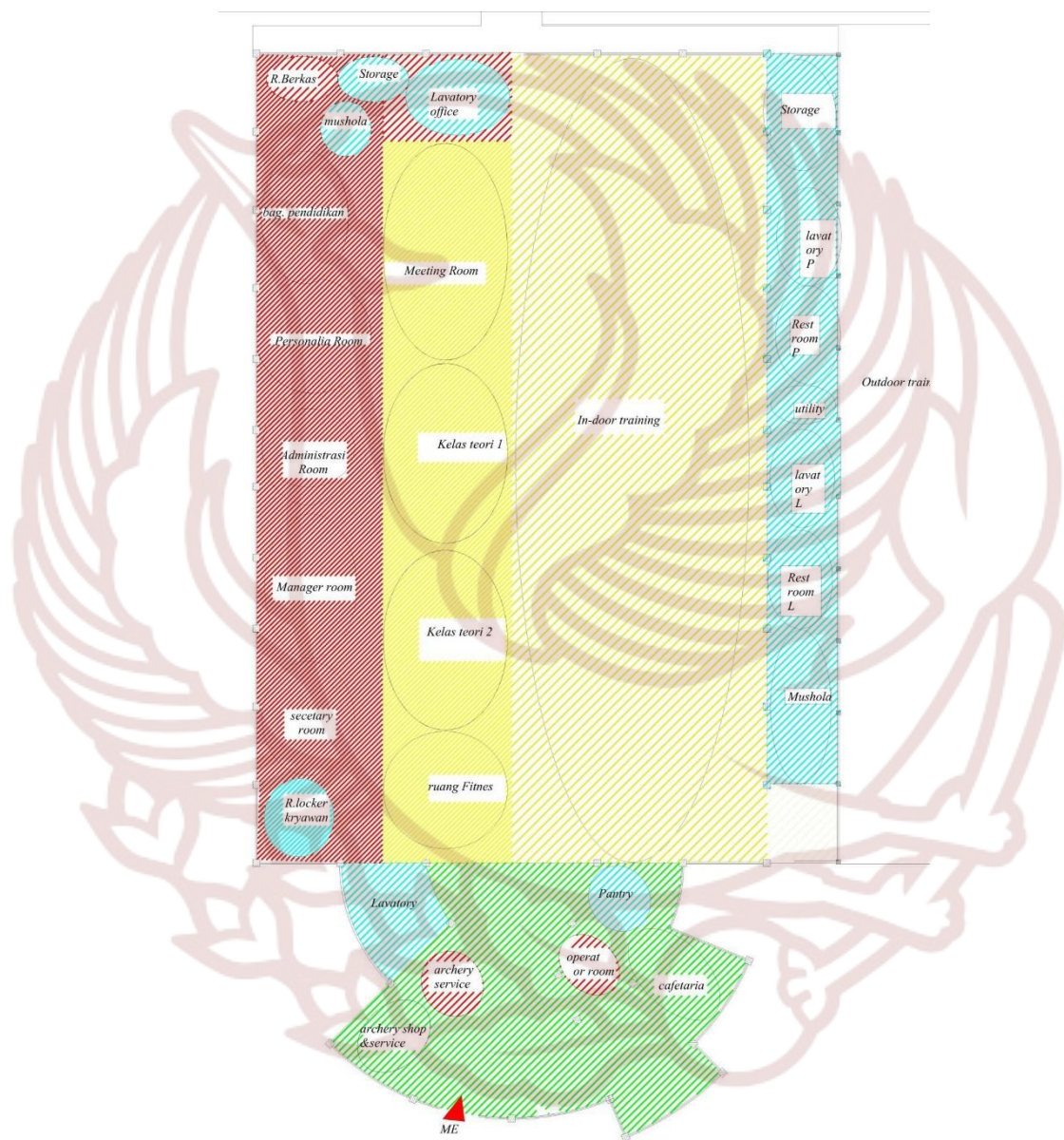
Berdasarkan analisis penempatan ruang-ruang sesuai dengan sifat ruang di atas (publik, semi publik, privat dan servis) dibuat alternatif untuk *grouping* dan *zoning* interior Didapatkan denah existing sebagai berikut ukuran bangunan lebar 40,79 meter, dan panjang 76,20 meter.





Gambar 144. Denah existing
(Sumber; Tugas Akhir Ayu Penida, Youth Center di Kartasura, Jurusan
Arsitektur)

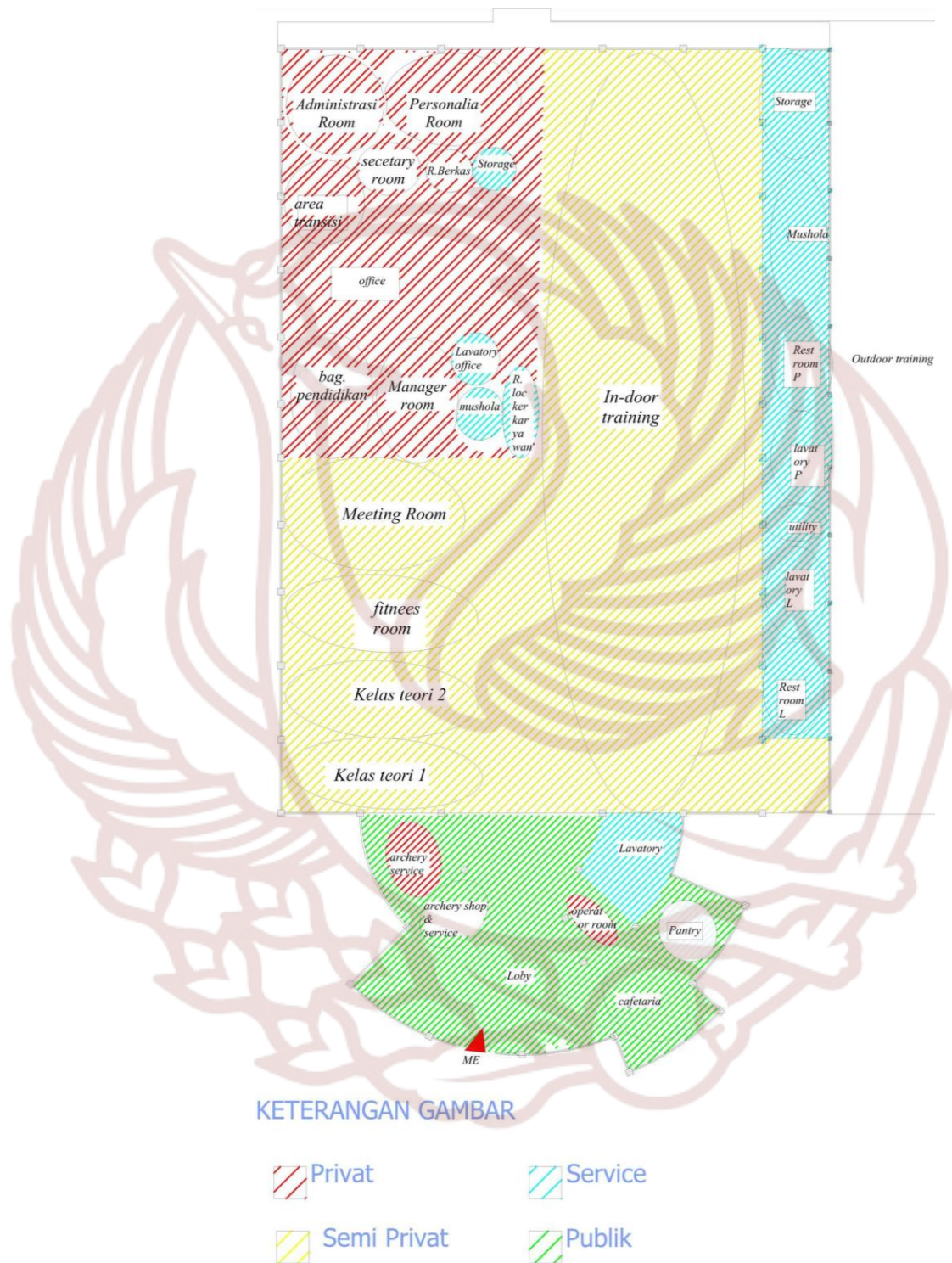
Pada proses desain denah existing lalu disesuaikan dan dikembangkan menurut kebutuhan ruang, sehingga, didapatkan denah zoning grouping berikut;



KETERANGAN GAMBAR



Gambar 145 Alternatif zoning grouping 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 146. Alternatif zoning grouping 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Kriteria penilaian;

Tabel 43. Table Kriteria Penilaian

Kriteria	Penilaian	
	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	x	xx
Fleksibilitas	xx	xxx
Kenyamanan	x	xxx
Keamanan	x	xx
<i>Unity</i>	xx	xxx
Total	7 (Tujuh)	13 (Tiga belas)

Didapatkan analisis dari kriteria penilaian sebagai berikut;

- 1) Fungsional : Pada Alternatif 2 di setiap ruang bisa menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktifitas-aktifitas pengunjung dan pengelola ruang daripada Alternatif 1
- 2) Fleksibilitas : Pada Alternatif 2 untuk organisasi ruang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna ruang. Pada Alternatif 2 didapatkan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan daripada Alternatif 1.
- 3) Kenyamanan : Pada Alternatif 2 dapat menempatkan ruang yang menyesuaikan fungsi memberikan kenyamanan pengguna dari Alternatif 1.
- 4) Keamanan : Pada Alternatif 2 memiliki faktor keamanan yang lebih baik, faktor keamanan di utamakan

dikarenakan penting menyangkut keselamatan pengguna daripada Alternatif 1

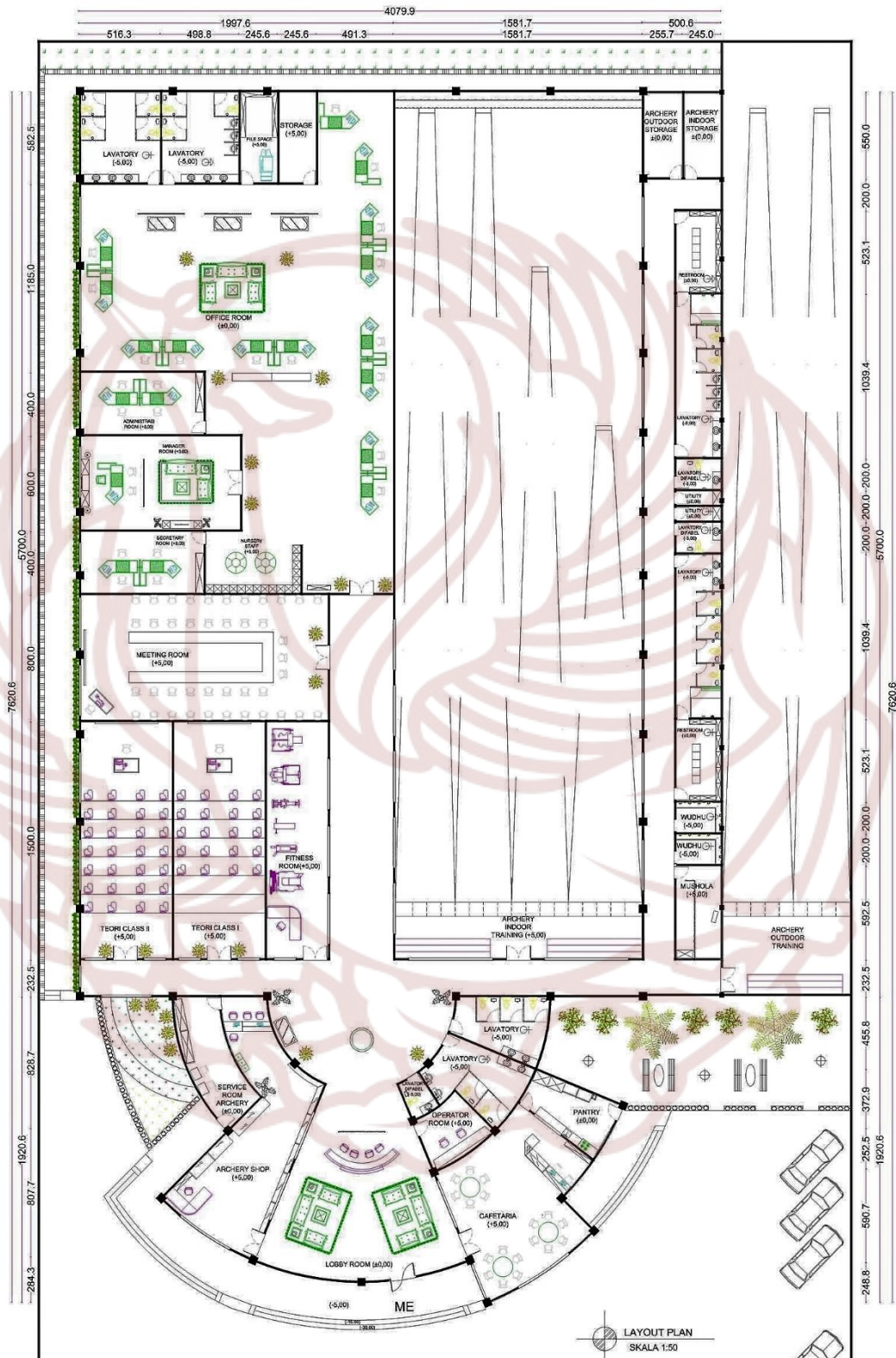
- 5) *Unity* : Pada Alternatif 2 dapat menempatkan dan membagi ruang sesuai fungsi, memiliki kesatuan bentuk ruang, sehingga bentuknya tidak terpisahkan dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan dari pada Alternatif 1

Berdasarkan analisis di atas maka terpilihlah **Alternatif Zoning**

Grouping 2

9. Analisis Lay Out

Berdasarkan analisis kebutuhan aktifitas ruang dan analisis kebutuhan ruang, didapatkan analisis alternatif layout sebagai berikut:



Gambar 147. Alternatif Layout 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 148 Alternatif Layout 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Kriteria penilaian;

Tabel 44. Table Kriteria Penilaian

Kriteria	Penilaian	
	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	x	xxx
Fleksibilitas	x	xx
Tema	xx	xxx
Maintenance	xx	xxx
Total	6 (Enam)	11 (sebelas)

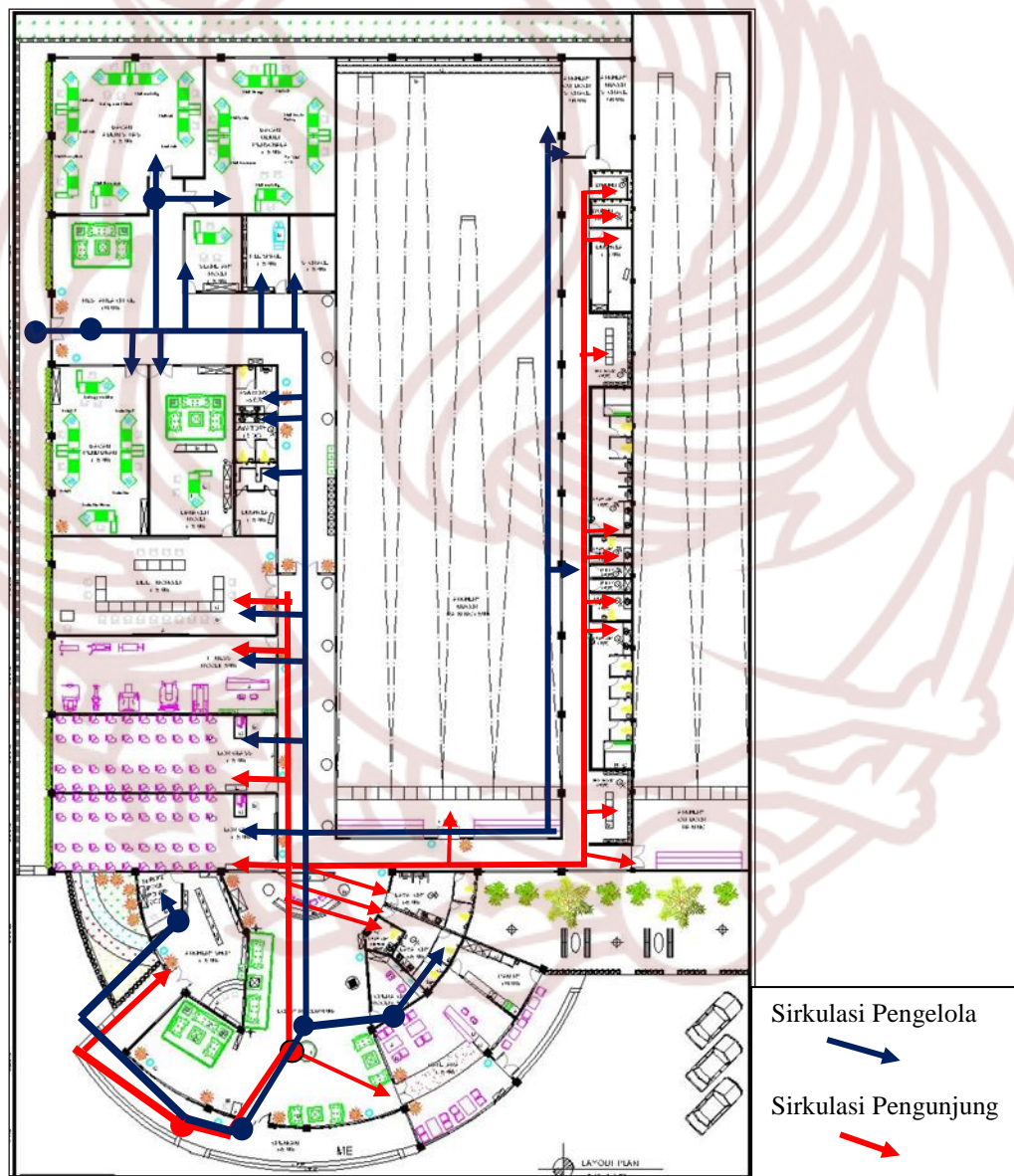
Didapatkan analisis dari kriteria penilaian sebagai berikut;

- a. Fungsional : Pada Alternatif 2 penataan ruang pada layout lebih memberikan kemudahan bagi pengguna di dalam ruangan daripada Alternatif 1.
- b. Fleksibitas : Penataan ruang pada Alternatif 2 lebih memberikan kemudahan bagi penggunanya. Berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling beraturan daripada Alternatif 1
- c. Kenyamanan : Pada Alternatif 2 cara penempatan ruang dan penataan furnitur dapat menyesuaikan fungsi akan memberikan kenyamanan pengguna daripada penataan furniture Alternatif 1.
- d. *Maintanance* : Pada Alternatif 2 penataan dan pemilihan furniture atau ruang memiliki perawatan yang lebih mudah dan murah, daripada Alternatif 1.

Berdasarkan analisis di atas maka terpilihlah **Alternatif Layout 2**

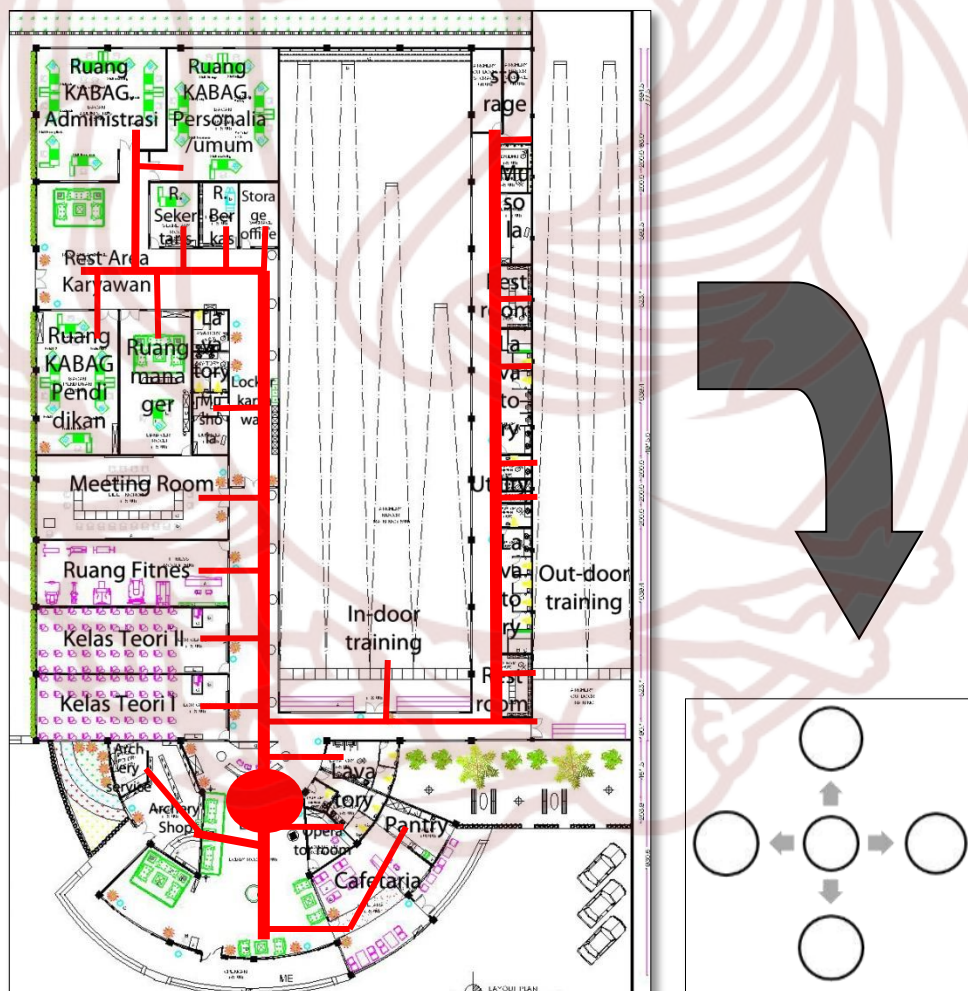
10. Analisis Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Berdasarkan layout di atas diketahui sistem sirkulasi pada perancangan interior “Pusat Panahan Tradisional” yang digunakan merupakan sistem sirkulasi radial. Sistem sirkulasi radial memiliki kelebihan ini pengguna ruang dapat memilih alternatif ruang yang akan dituju, dan arah sirkulasi dengan jelas.



Gambar 149. Sirkulasi pengunjung dan pengelola
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Berdasar sirkulasi ruang di atas diketahui bahwa pada Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarata menggunakan sistem organisasi radial yang merupakan kombinasi dari organisasi ruang terpusat dan linier. Organisasi linier mengarah keluar, sedangkan organisasi terpusat mengarah kedalam. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.⁵⁴ Pusat ruang yang ditandai dari Lobby menyebar ke seluruh ruangan yang berada disekitarnya



Gambar 150. Organisasi ruang radial
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

⁵⁴ J. Pamudji Suptandar: Desain Interior, (Djambatan; Jakarta, 1999), 122

11. Analisis Unsur Pembentuk Ruang

Dalam pemilihan unsur-unsur untuk pembentukan ruang harus sesuai gaya interior gaya Etnik Surakarta yang mengambil tema pewayangan dengan lakon Arjuna. Dalam lakon wayang Arjuna mengambil beberapa adegan cerita wayang Purwa, Arjuna dengan bambang ekalaya, Arjuna dengan Srikandi, dan Arjuna dengan Adipati Karna. Suasana yang dikehendaki ialah suasana ruangan yang nyaman, aman, santai, mendidik, dan berbudaya. Desain gaya etnik Surakarta diterapkan ke desain interior pada perancangan fasilitas pada Pusat Panahan Tradisional guna memberikan kekuatan desain yang berhubungan langsung dengan lingkungan budaya. Tema wayang dengan lakon utama Arjuna diaplikasikan dalam bentuk unsur-unsur pembentukan ruang, warna-warna yang memiliki sifat hangat diaplikasikan pada lantai, dinding, dan ceiling. Beberapa unsur pembentuk estetis ruang yang bertemakan wayang dan bergaya etnik Surakarta. Unsur etnik diolah sebagai pembentukan ruang dan pengisi ruang, menggunakan unsur pabrikan seperti parquet, granite, batu bata, lumber shiring pada lantai, dinding dan ceiling. Pada tiap ruangan memiliki sistem pengkondisian ruang yang memanfaatkan penghawaan buatan dan alami, dan pencahayaan buatan dan alami. Berikut ini merupakan analisis unsur pembentuk dan pengkondisian ruang yang dimaksud;


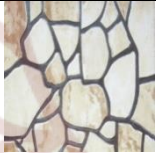

a. Lantai

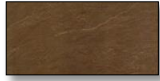

Lantai merupakan bidang yang berbentuk datar yang dijadikan sebagai alas dari ruang dimana aktivitas manusia dilakukan di atasnya dan mempunyai sifat atau peranan sendiri-sendiri yaitu mempertegas fungsi ruang.⁵⁵ Pada Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional, didominasi





⁵⁵ J. Pamudji Suptandar, 1999:124


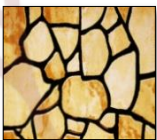

dengan material *fabric* dan material alami sebagai pendukung penciptaan tema. Berikut analisis material *flooring* yang digunakan;



Tabel 45. Pertimbangan material lantai

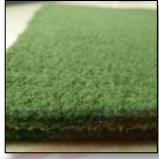
No	Material	Pertimbangan Material	Pertimbangan Konsep
1.	 <p>Floor Tile uk. 40x40 cm, 30x30 cm GA4730B Pavilion Mahony, Gol. B, ex. Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki kesan warna natural, hangat, dan etnik - Perawatan yang mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Terkesan hangat - Terkesan natural. - Sesuai dengan tema etnik Surakarta.
2.	 <p>Gravel porcelain tiles, YXD3056, colour cream, uk. 60x60 cm, Ex. Eastsun</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki pola patren yang baik - Porcelin memiliki daya serap air sedikit, - Perawatan yang mudah - Memiliki kesan natural, dan etnik 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna sesuai dengan tema - Memiliki kesan alami, dan etnik - Memiliki garis asimetris yang menimbulkan kesan tidak tegang atau santai
3.	 <p>Floor Tile Teksture uk. 30x30 cm,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan yang mudah - Memiliki permukaan yang bertekstur yang berfungsi 	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki warna sesuai gaya etnik, sesuai dengan tema.

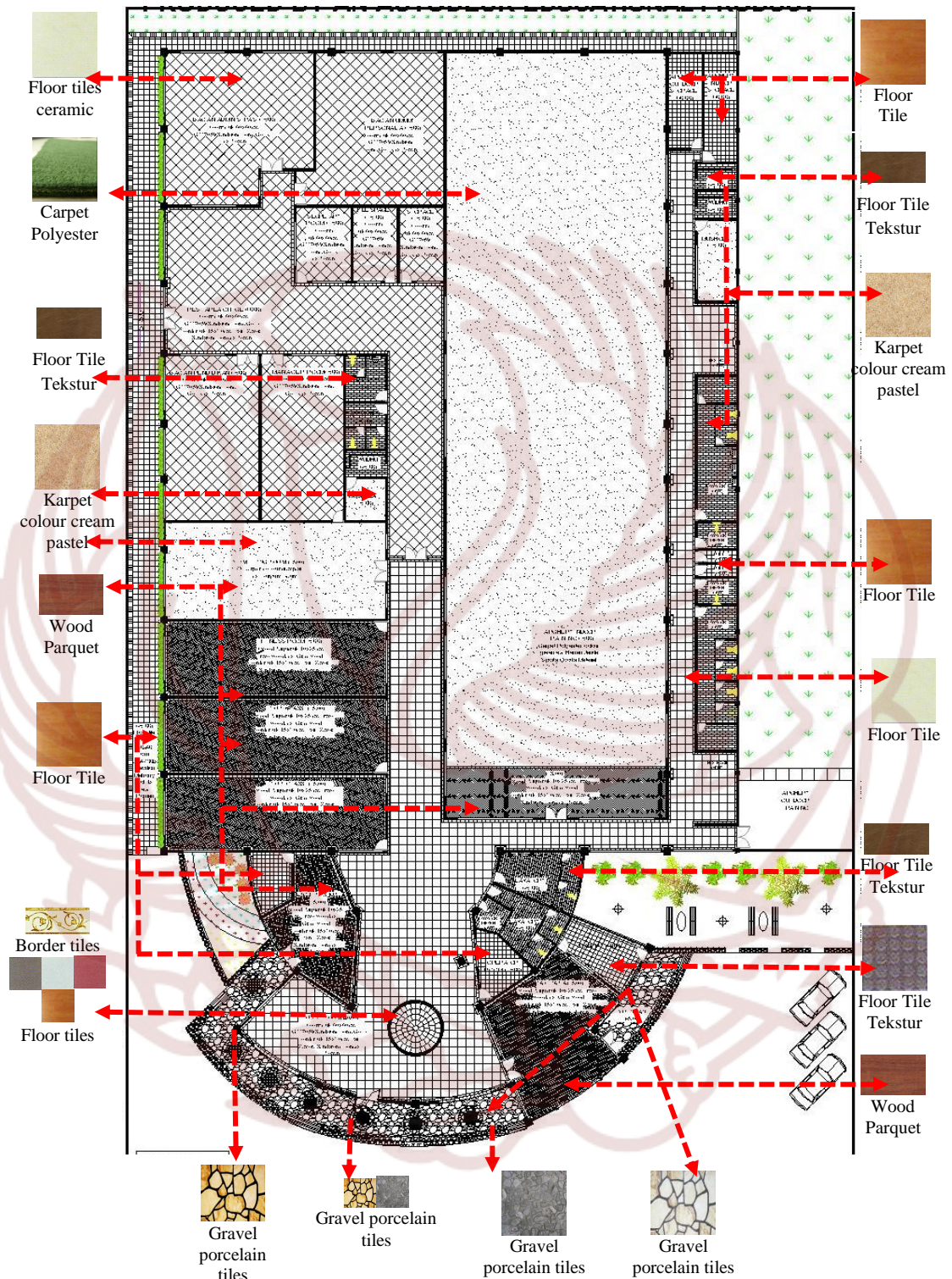
	G221005, Ariel Colour Grey, Gol. A, Ex. Roman	memperbesar gesekan di permukaan	- Memiliki permukaan bertekstur
4.	 <p>Floor Tile, uk.40x15 cm, G562002 Amazon Black, colour old brown, Gol.A, ex. Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki permukaan yang bertekstur yang berfungsi memperbesar gesekan di permukaan - Mudah didapat - Memiliki warna hangat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna sesuai dengan tema - Memiliki kesan hangat, perawatan yang mudah - Memiliki pola pemasangan yang simetris memberikan ketenangan memberikan perasaan stabilitas, dan pola tekstur halus asimetris terasa lebih ringan
5.	 <p>Karpet colour cream pastel ex. Burgury Beauty</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah didapat - Memiliki rasa hangat - Memiliki rasa lembut - Tidak ada sudut seperti keramik - Baik sebagai Peredam suara 	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki warna lembut dan hangat - Sesuai dengan tema dan gaya etnik - Perawatan yang mudah - Sesuai untuk peredam suara

6.	  <p>Border floor tile, uk.20x38cm, Listel Zamora Sandstone Bone,ex Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki warna coklat dan putih sesuai dengan tema - Mudah didapat - Mudah dalam hal perawatan tidak sulit - Memiliki ornamen sulur 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi kesan sebagai pengikat ruang - Tidak monoton - Mengurangi efek jangka panjang pemuaian pada bagian tengah lantai - Sesuai dengan tema
7.	 <p>Floor Tile, G223004, Graniti Pepper, Gol. A, Ex. Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Harga yang lebih terjangkau - Sifat yang kuat dan tahan lama - Perawatan yang mudah - Memiliki warna alami graniti 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai untuk memuat lantai pola mozaik sesuai dengan bentuk sasaran panah - Sesuai dengan tema - Memiliki warna hangat, dan natural
8.	 <p>Floor Tile, G223003, Graniti Smake, Gol. A, Ex. Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Harga yang lebih terjangkau - Sifat yang kuat dan tahan lama - Perawatan yang mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai untuk memuat lantai pola mozaik sesuai dengan bentuk sasaran panah

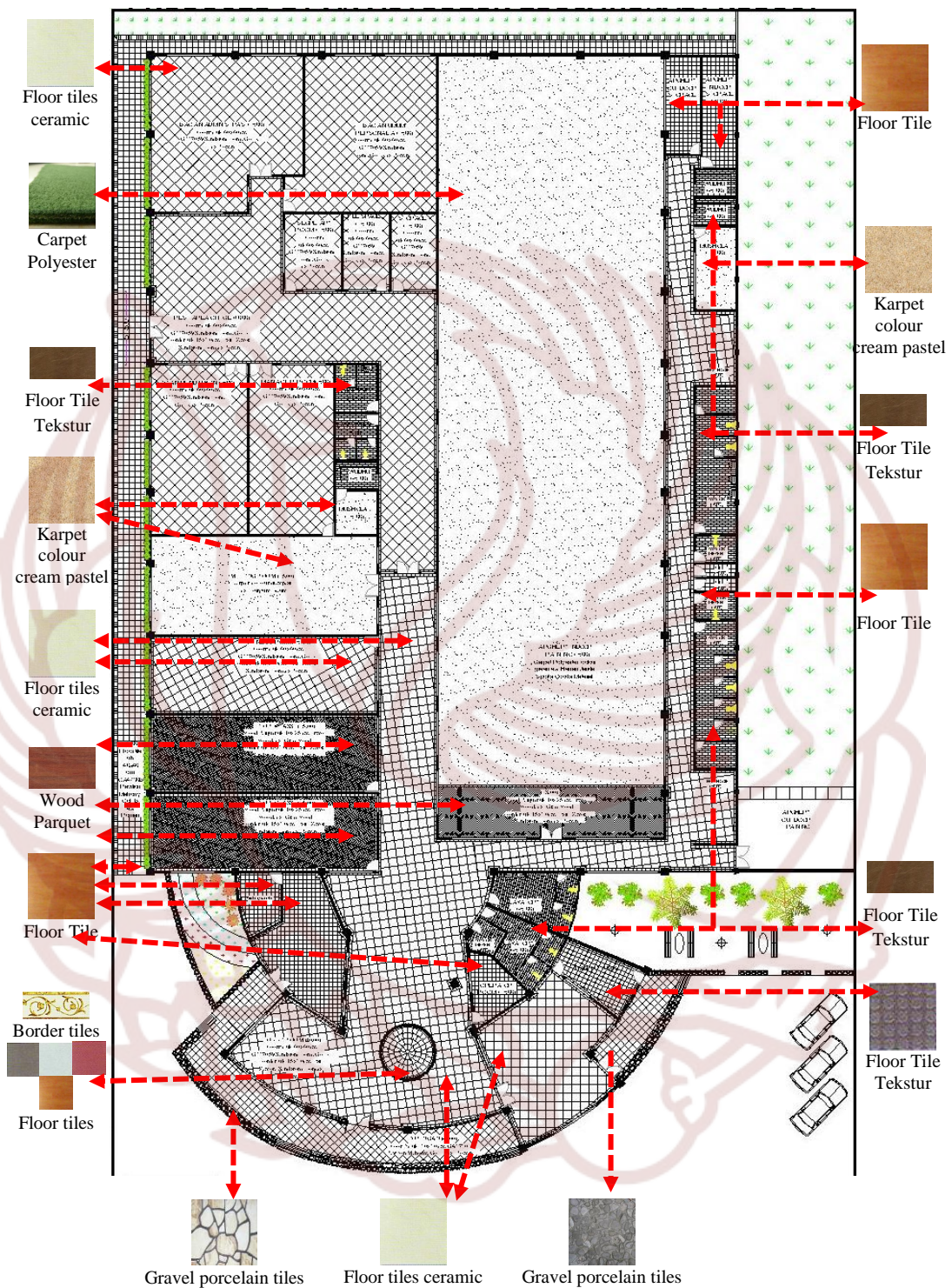
		<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki warna alami graniti 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai dengan tema - Memiliki warna lembut
9.	 <p>Floor Tile, G223005, Graniti Burgundy, Gol. A, Ex. Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Harga yang lebih terjangkau - Sifat yang kuat dan tahan lama - Perawatan yang mudah - Memiliki warna alami graniti 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai untuk memuat lantai pola mozaik sesuai dengan bentuk sasaran panah - Sesuai dengan tema - Memiliki warna hangat, dan natural
10.	 <p>Gravel porcelain tiles, YXD3056, colour brown, Ex. Eastsun</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Daya serap air cukup kecil dari pada keramik. - Daya tahan tinggi - Cocok untuk semi indoor dan indoor 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna yang hangat - Warna sesuai dengan tema etnik - Memiliki daya tahan yang tinggi
11.	 <p>Gravel porcelain tiles, YXD3056, colour black, Ex. Eastsun</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Daya serap air cukup kecil dari pada keramik. - Daya tahan tinggi - Cocok untuk semi indoor dan indoor 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna yang lebih alami - Warna sesuai dengan tema etnik

			<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki daya tahan yang tinggi
12.	 <p>Floor tile uk.60x60cm, G447059 Sandstone Bone, Gol.B, ex. Roman</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tahan lama - Perawatannya mudah - Tahan lama dan tidak menyerap air - Harga yang terjangkau - Warna putih dan - Kesan polos - Warna putih pasir sebagai penetral 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna sesuai dengan tema - Memiliki kesan penetral ruangan - Memiliki kesan elegan dan luas
13.	 <p>Wood Parquet uk.10x25 cm, Etimo wood, ex. Grace Wood</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sejuk waktu panas, hangat waktu dingin - Hygienic - Non allergy - Tidak membongkar - Merusak lantai kayu awal secara keseluruhan - Kayu mempunyai banyak warna dan corak untuk menyesuaikan dengan gaya etnik - Tidak bau - Debu tidak menempel 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna sesuai dengan tema dan gaya etnik - Bahan alam - Menghangatkan ruangan dan memiliki kesan sejuk

		<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan, - Mudah diperbaiki dan diganti 	
14.	 <p>Carpet Polyester, colour green ex. Henan Janda Sports Goods Material</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki ketebalan lebih dari karpet biasa - Berbahan polyester yang daya dari pada karpet biasa - Mudah didapat - Memiliki rasa hangat - Memiliki rasa lembut - Tidak ada sudut seperti keramik - Baik sebagai Peredam suara - Mudah dibongkar dan diganti 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna berkesan alami - Sesuai dengan tema etnik surakarta, yang mengutamakan bahan alami dalam interior



Gambar 151. Alternatif desain lantai 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 152. Alternatif desain lantai 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Tabel 46. Table Kriteria Penilaian

Kriteria	Penilaian	
	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xx	x
Fleksibilitas	xxx	xx
Tema	xxx	xx
Maintenance	xx	x
Total	10 (sepuluh)	6 (enam)

Didapatkan analisis dari kriteria penilaian sebagai berikut;

- 1) Secara fungsional pada alternatif desain lantai 1 lebih sesuai dengan fungsi ruang daripada alternatif 2. Desain lantai *Gravel Porcelain* pada Topengan (Alternatif desain lantai 1) lebih kecil memiliki daya serap terhadap air dari pada antai keramik (alternatif desain lantai 2). Desain lantai pada *Kafetaria* lebih baik menggunakan *Parquet* yang sudah di finishing (Alternatif desain lantai 1) dari pada keramik untuk menghindari kerusakan yang lebih parah saat benda menghantam lantai seperti piring gelas terjatuh.

Desain lantai *Parquet* (Alternatif desain lantai 1) untuk *Achery Shop* dapat mempertahankan kelembabab ruangan *Archery Shop* agar produk atau barang dijual tidak mudah rusak karena lembab oleh udara.

Desain lantai pada fitnes room lebih baik menggunakan lantai *Parquate* (Alternatif desain lantai 1) untuk meredam bunyi dari alat-alat olahraga

- 2) Secara fleksibilitas pada alternatif desain lantai 1 lebih memiliki fleksibilitas daripada alternatif 2. Pola lantai pada alternatif 1 lebih sederhana dari pada pada alternatif desain lantai 2, tidak banyak memiliki sudut pada pola lantai, dan dapat mengarahkan pengunjung dengan baik. Pada alternatif desain lantai 2 kurang dapat memberikan kesan ruang yang berbeda pada pola lantai, terlalu banyak kesamaa seperti lantai *Archery Shop* dengan *Archery Service*, *Loby* dengan *Kafetaria*, sehingga pola desain lantai tidak dapat mengikat perbedaan sifat ruang
- 3) Secara tema, penekanan alternatif desain lantai 1 lebih baik daripada alternatif desain lantai 2, tema etnik erat kaitannya dengan sesuatu bahan yang alami, tidak terkecuali bahan modern yang dapat memunculkan kesan etnik Surakarta. Pada alternatif 1 lebih banyak menekankan penggunaan material lantai yang terkesan natural daripada alternatif desain lantai 2, contoh, penggunaan material bahan *gravel porcelin*, dan *parquet*
- 4) Secara *maintance*, lebih baik alternatif desain lantai 1 dari pada alternatif desain lantai 2, penggunaan lantai *gravel porcelin* yang memiliki daya serap air lebih kecil membuat bahan tidak cepat rusak, penggunaan lantai *parquet* memudahkan saat penggantianannya, karena tidak membongkar dan merusak pondasi sebelumnya, pola lantai yang lebih banyak vertikal horizontal memudahkan

pemasangan dan pembongkaran lantai daripada yang berpola diagonal, karena memiliki banyak sudut-sudut pada tepian ruang

Dari analisis dan penilaian diatas terpilihah **Alternatif Desain**

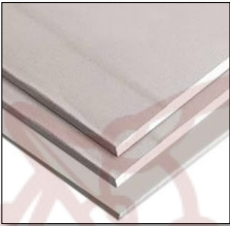


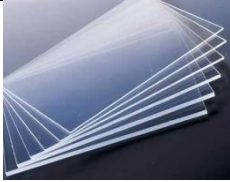
Lantai 1

b. Ceiling

Ceiling atau langit-langit berfungsi sebagai pencipta suasana ruang dan sebagai pengatur suhu didalam ruangan. Berkaitan dengan penciptaan suasana ruang, desain ceiling berkaitan fungsi, bentuk, dan material. *Ceiling* atau langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior, dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologi untuk semua yang ada di bawahnya.⁵⁶ *Ceiling plan* pada Perencanaan Pusat Panahan Tradisional di Surakarta didominasi dengan material-material yang bernuansa alami agar dapat menciptakan tema Etnik Surakarta dari segi warna, bentuk, dan beberapa pnggunaan material lainnya yang dapat menghasilkan atmosfer ruangan dan penciptaan efek tertentu. Analisis material pada ceiling plan yang di gunakan sebagai berikut:

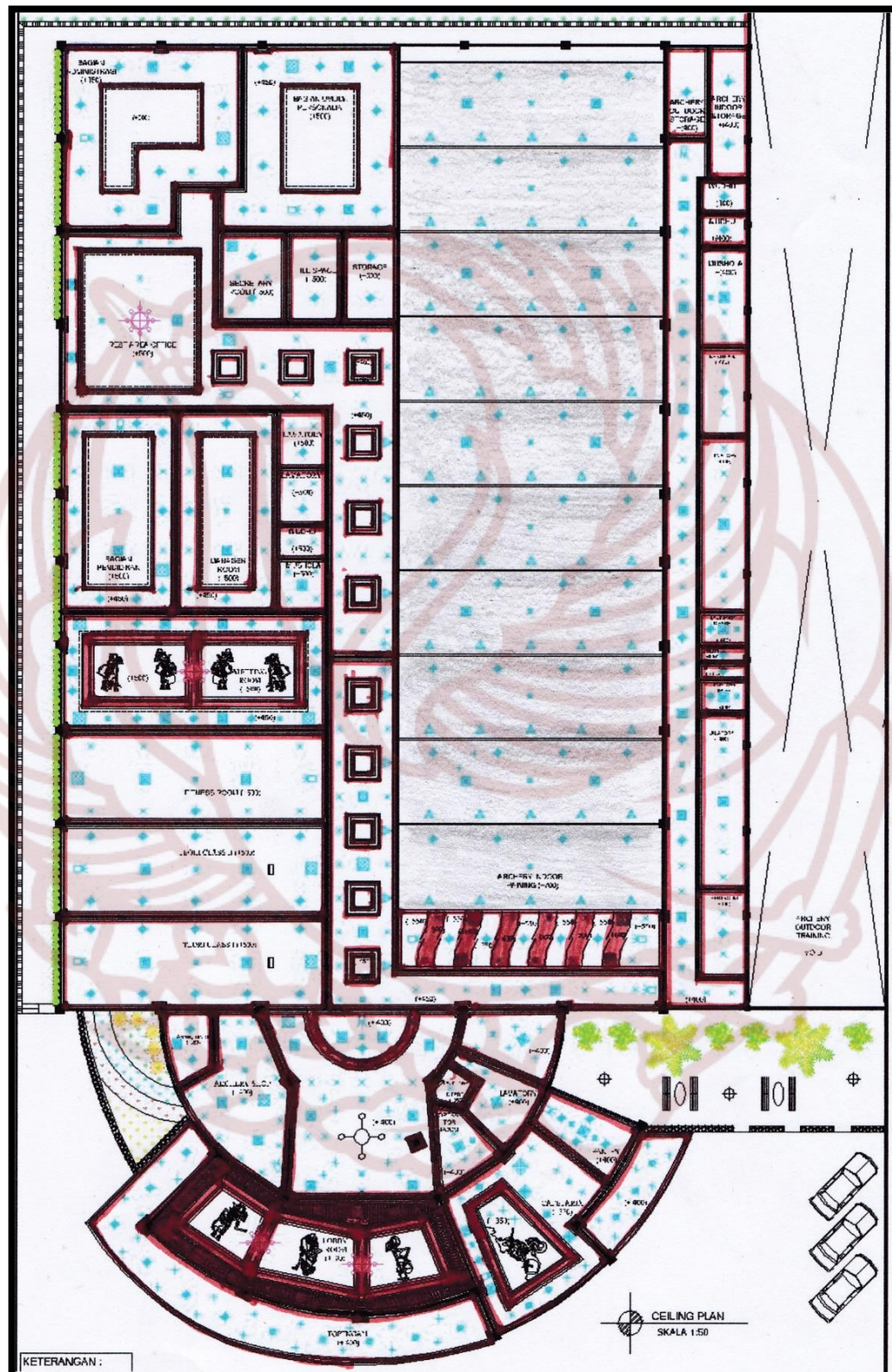
⁵⁶ Francis D.K. Ching,1996,162.

Tabel 47. Pertimbangan pemilihan material

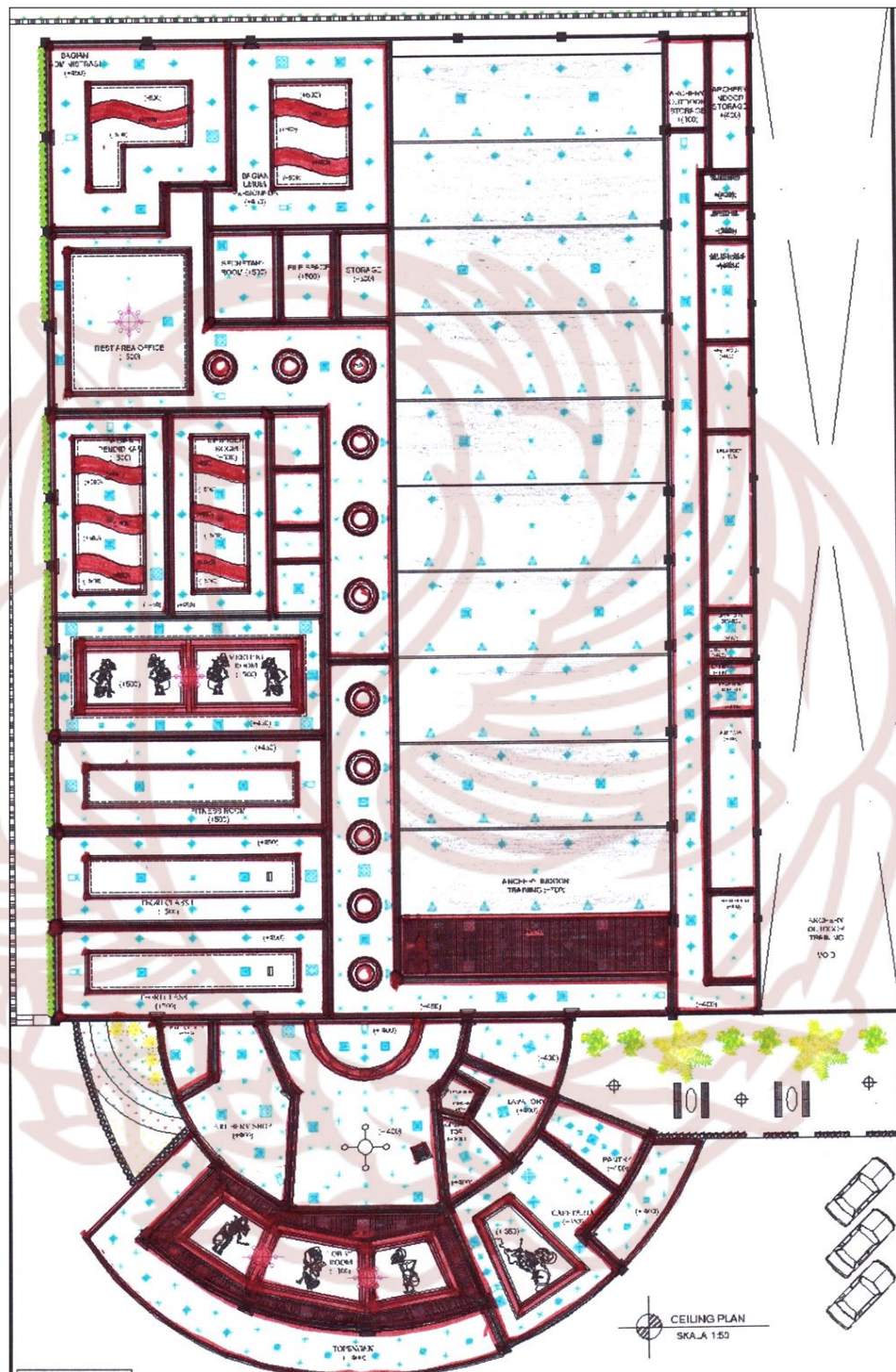
No	Material	Pertimbangan Material	Pertimbangan Konsep
1	 <p>Gypsum Board Ex. Jaya Board</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat mudah didapatkan - Pemasangan mudah - Mudah di variasikan dalam berbagai bentuk - Material ringan 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna putih dapat menetralkan warna lain dalam ruangan agar tidak terkesan berat - Warna putih sesuai dengan tema Etnik Surakarta
2	 <p>List Profil wood Ex. Profilindo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat dipesan dan dijumpai - Harga yang terjangkau - Perawatan yang mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai dengan tema Etnik Surakarta - Membuat plafond lebih terkesan tidak monoton dengan dibingkai lis profil kayu - Dapat menutupi retak, celah, ketidakrapian konstruksi antara dinding dengan plafond
3	 <p>Lumber shiring Ex. Profilindo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lumber shiring mudah di dapatkan - Kualitasnya baik - Daya tahan lebih baik dari material plafond lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna dan corak sesuai dengan tema Etnik Surakarta - Warna yang terkesan alami
4	 <p>Acrylic glass Ex. Owan Glass</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat di tembus cahaya - Dapat dilukis dengan mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan efek cahaya di siang hari - Menambah kesan berwarna dan elegan

5	 <p>Teak Wood Veneer Ex. Wahkoon veneer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah didapat dimana saja - Perafatan mudah dan praktis - Pemasangannya mudah - Penggantian bahan mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna dan motif serat kayu nya menambah penciptaan suasana Etnik - Memiliki sifat warna hangat yang sesuai dengan tema
6	 <p>Plywood Ex. Jaya Board</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material lebih ringan dari kayu solid - Mudah didapatkan - Harga terjangkau 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai pengganti kayu solid dalam tumpangsari - Plywood akan dilapis dengan veneer
7	 <p>Carpet Polyester colour black ex. Henan Janda Sports Goods Material</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki ketebalan lebih dari karpet biasa - Berbahan polyester yang daya dari pada karpet biasa - Mudah didapat - Memiliki rasa hangat - Memiliki rasa lembut - Tidak ada sudut - Baik sebagai Peredam suara - Mudah dibongkar dan diganti 	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan sesuai dengan fungsi ruangan - Bahan sangat cocok dengan tema ruangan

Dari pertimbangan material tersebut, didapatkan perancaan ceiling plan sebagai berikut:



Gambar 153. Alternatif desain ceiling 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 154. Alternatif desain ceiling 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Tabel 48. Table Kriteria Penilaian

Kriteria	Penilaian	
	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xx	xx
Fleksibilitas	x	xxx
Tema	xx	xxx
Maintenance	xx	xx
Total	7 (tujuh)	10 (sepuluh)

Didapatkan analisis dari kriteria penilaian sebagai berikut;

1) Secara fungsional pada alternatif desain ceiling 2 lebih fungsional daripada alternatif desain ceiling 1

- Alternatif desain ceiling 2 pada ruang loby lebih memiliki nilai fungsional sebagai pembangun tema etnik Surakarta, penggunaan lumber shiring membuat ruangan lebih sejuk
- Alternatif desain ceiling 2 pada ruang kelas teori penggunaan gypsum board dan pengolahan level lantai lebih fungsional dari pada alternatif desain ceiling 1
- Alternatif desain ceiling 2 pada ruang area kantor dibuat lengkung agar dapat mempengaruhi fungsi psikologi penghuni agar tidak terlihat dan terkesan seius dengan garis vertikal horisontal, tetapi adanya garis lengkung sebagai penyeimbang suasana lebih relax dalam berkerja

2) Secara fleksibilitas pada alternatif desain

- Secara fungsional alternatif desain ceiling 2 pada ruangan kelas teori lebih tidak monoton daripada alternatif desain ceiling 1.
- Alternatif desain ceiling 1 ruang kantor lebih cenderung terkesan serius dan monoton dengan garis vertikal dan horizontal berbeda dengan alternatif desain ceiling 2 dengan garis lengkung terkesan

3) Secara tema, penekanan alternatif desain ceiling 2 lebih baik daripada alternatif desain ceiling 1

Secara keseluruhan alternatif 2 lebih menekankan tema dari pada alternatif 1 dengan penggunaan material alam dan pengolahan lengkung garis lengkung, yang terkesan lebih erat dengan gaya Ethnik Surakarta yang mengambil tema wayang

4) Secara *maintance*, lebih baik alternatif desain ceiling 2 maintenance lebih mudah dari pada alternatif 1, penggunaan lumber shiring pada alternatif 2 pada ruang in-door training lebih menghemat maintance daripada penggunaan gypsum board plywood dan veneer, karena material kayu lebih awet dari pada gypsum, plywood, dan veneer

Dari analisis dan penilaian diatas terpilihlah **Alternatif**
Desain Ceiling 2





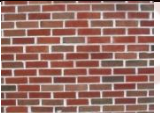

c. Dinding


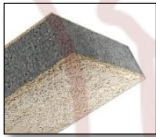
Dinding merupakan elemen arsitektur yang penting dalam bangunan dan berfungsi sebagai struktur pemikul lantai diatas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya. Dinding bisa berfungsi sebagai sarana memperindah hasil rancangan dengan cara mendekorasi dinding⁵⁷. Dinding pada Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta untuk mendukung penciptaan tema dari segi pemilihan warna dan unsur tema etnik maka dipilihlah material alam seperti batu dan kayu yang cenderung memiliki sifat alam serta warna hangat. Diharapkan pemilihan material dapat mendukung pendukung penciptaan suasana dan tema.

Berikut data material-material yang dipilih untuk desain dinding pada perencanaan;

⁵⁷ Dian Murtiningsih: 2011.

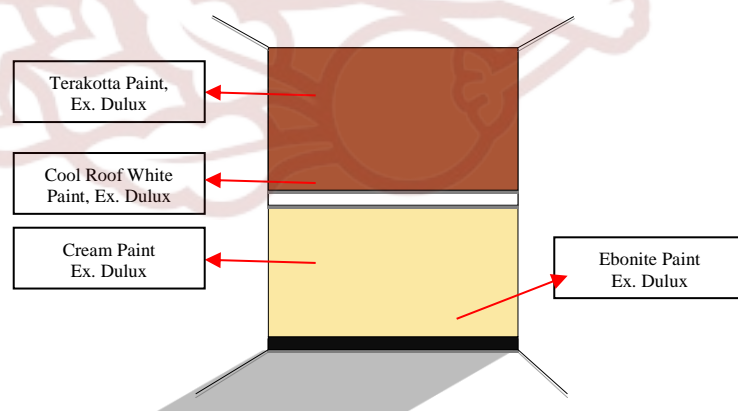
Tabel 49. Pertimbangan material desain dinding

No	Material	Aplikasi	Pertimbangan Material	Pertimbangan Konsep
1	 Ebonite paint Ex. Dulux	- Semua ruang	- Harga terjangkau - Mudah didapatkan - Perawatan mudah	- Warna sesuai dengan tema Etnik Surakarta
2	 Terracotta paint Ex. Dulux	- Semua ruang	- Harga terjangkau - Mudah didapatkan - Perawatan mudah	- Warna sesuai dengan tema Etnik Surakarta
3	 Cream paint Ex. Dulux	- Semua ruang	- Harga terjangkau - Mudah didapatkan - Perawatan mudah	- Warna sesuai dengan tema Etnik Surakarta
4	 Granite Marble Tiles Ex. Granito	- Lavatory - Mushola - Pantry	- Paling tahan dengan air - Daya serap pada air sangat rendah	- Memiliki kesan alami - Memiliki warna hangat coklat yang sesuai dengan tema
5	 Batu bata expose Ex. Alam Jaya (AJ)	- Kafetaria - Ruang meeting - Fasade	- Mudah didapat - Harga terjangkau - Mudah maintancenya	- Sesuai dengan tema etnik Surakarta - Memiliki warna hangat sesuai dengan tema
6	 Cool Roof White	- Semua ruang	- Harga terjangkau - Mudah didapatkan	- Warna sesuai dengan tema Etnik Surakarta

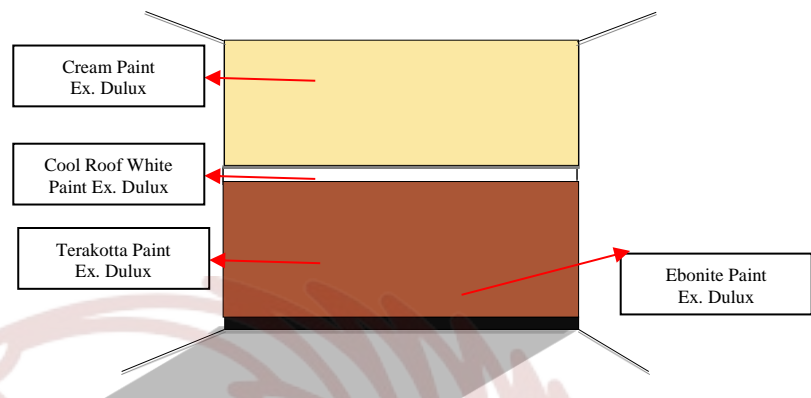
	Cool Roof White paint Ex. Dulux		- Perawatan mudah	
7	 Kaca cermin Ex. Alam Jaya (AJ)	- Ruang fitness	- Mudah didapat - Harga terjangkau - Dapat di modifikasi bentuknya - Perawatannya mudah	- Ruangan sempit terasa lebih luas
8	 Fibralith board 15 cm, colour Beigi Ex. Knauf	- Ruang Indoor Training	- Mudah dipesan dan di dapatkan - Harga yang terjangkau - Kualitas yang bagus - Tahan lama	- Bahan yang sesuai dengan kebutuhan ruang - Warna sesuai dengan tema - Bentuk dan motif seperti jerami kering terkesan alami sesuai dengan tema

Dari pertimbangan diatas ada beberapa alternatif desain dinding untuk Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta

1) Lobby



Gambar 155 Alternatif desain dinding Lobby 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



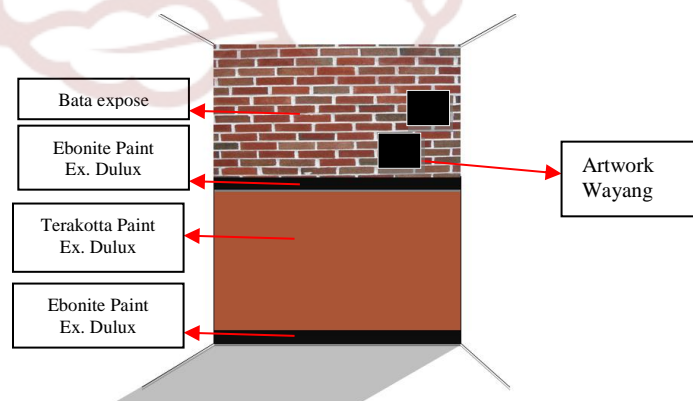
Gambar 156. Alternatif desain dinding Lobby 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

- Pada alternatif 2 warna gelap ditaruh di bawah, karena jika ditempatkan di atas, maka terkesan berat karena terlalu banyak warna gelap.
- Pada alternatif 2 warna cream menjadi warna penyeimbang. Dengan ceiling yang menggunakan lumber shiring yang memiliki warna hangat.

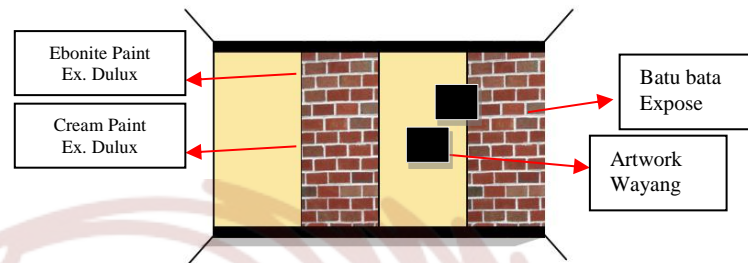
Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding Lobby 2

2) Kafetaria dan Pantry



Gambar 157. Alternatif desain dinding Kafetaria 1

(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



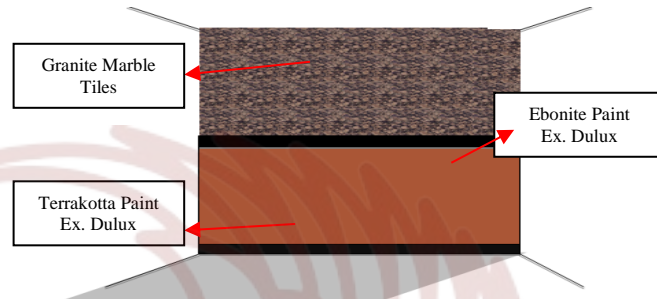
Gambar 158. Alternatif desain dinding Kafetaria 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

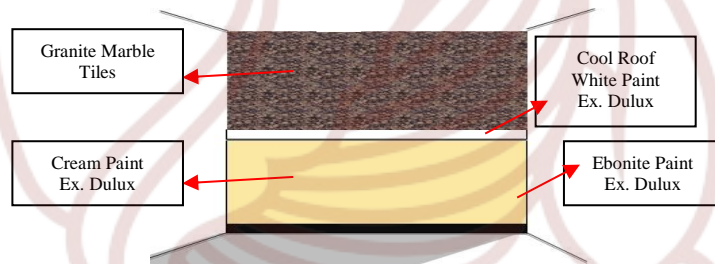
- Pada alternatif 1 dan 2 menggunakan 3 macam material yang hampir sama namun ada perbedaan yaitu warna pada alternatif 1 lebih berani daripada alternatif 2.
- Alternatif desain 1 lebih dapat menonjolkan desain ceiling dan juga desain parquet pada lantai, dikarenakan warna nya yang lebih ringan dari pada alternatif 2.
- Pada dinding berwarna terakotta dan bata expose pada alternatif 1 dapat menambahkan artwork bertemakan wayang untuk memberi penekanan pada tema wayang dengan lakon Arjuna.
- Pada alternatif 1 dinding batu bata expose jika diberikan Artwork lagi, terkesan desain yang sesuai dengan tema
- Pada alternatif 1 mencerminkan ciri dinding kotangan yang terkesan khas tradisional Jawa.

Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding

Kafetaria 1



Gambar 159. Alternatif desain Pantry1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 160. Alternatif desain Pantry2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

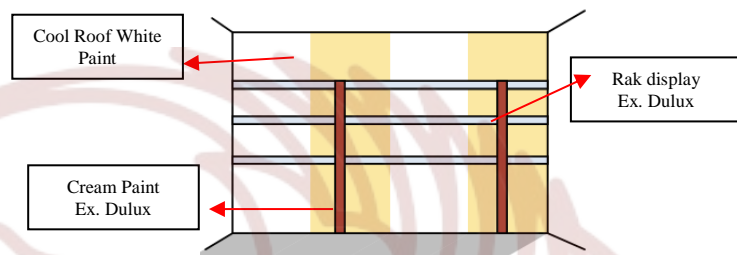
Analisis desain:

- Pada alternatif 1 warna yang dipakai pada bagian bawah lebih gelap dari pada alternatif 2, ini menjadi kelebihan dalam hal maintenance karena dapat warna sedikit lebih gelap dapat mengkamufleskan kotoran dan debu pada dinding agar tidak terlalu mencolok karena sifat ruang pantry yang berfungsi untuk memasak dan mengolah bahan-bahan masakan lainnya.

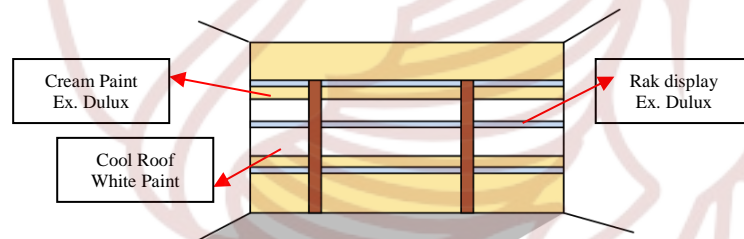
Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding

Pantry 1

3) Archery Shop dan Archery Service Room



Gambar 161. Alternatif dinding Archery Shop dan Archery service room 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 162. Alternatif dinding Archery Shop dan Archery service room 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

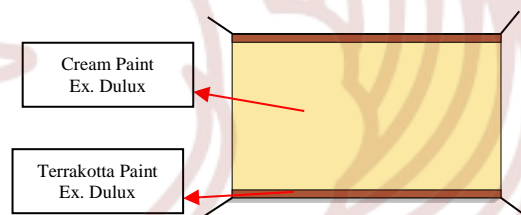
Analisis desain:

- Pada alternatif 1 motif garis vertikal terkesan memperkecil atau merampingkan ruangan secara psikologi yang dirasakan pengunjung
- Pada alternatif 2 motif garis horizontal terkesan memperluas ruangan ruangan secara psikologi yang dirasakan pengunjung
- Pada alternatif 1 banyak sekali garis yang terbentuk sehingga memberi kesan penuh berbeda dengan

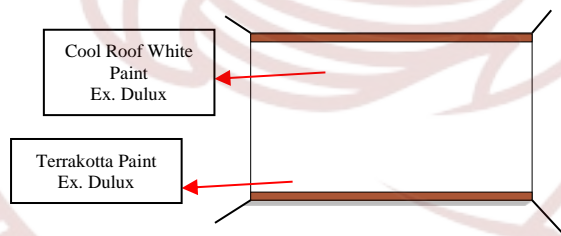
alternatif 2 garis terbentuk mengikuti alur produk yang di display sehingga membentuk alur, dan tidak terkesan penuh

Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding Archery Shop dan Archery Service Room 2

4) Ruang Kelas Teori



Gambar 163. Alternatif dinding Ruang kelas teori (Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



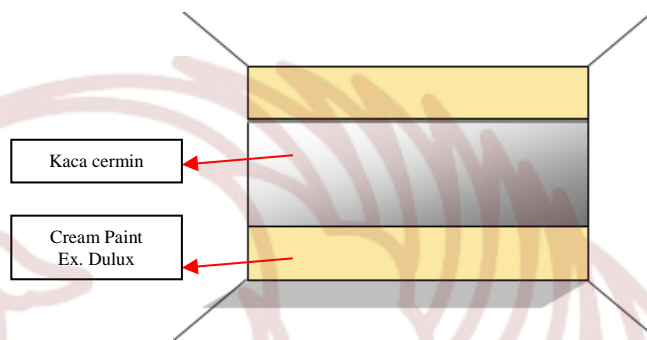
Gambar 164. Alternatif dinding Ruang kelas teori (Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

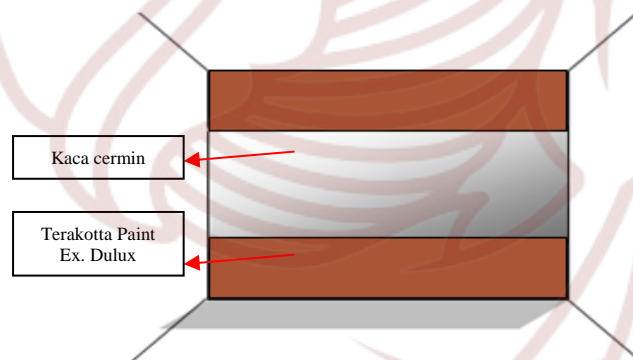
- Pada alternatif 1 desain memiliki warna hangat sesuai dengan tema desain Ethnik Surakarta
- Pada Alternatif 2 desain memiliki warna putih yang dominan, warna putih yang berlebihan memiliki efek psikologi yang menimbulkan kesan jenuh

Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding Ruang Kelas Teori 2

5) Ruang Fitnes



Gambar 165. Alternatif dinding Ruang Fitnes 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 166. Alternatif dinding Ruang Fitnes 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

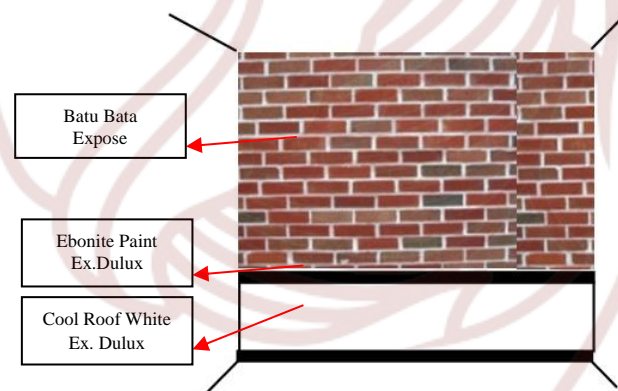
- Pada alternatif 1 pemilihan warna lebih terang dari alternatif 2 membuat ruangan lebih luas
- Pada alternatif 1 lebih ringan dan lebih soft daripada alternatif 2 membuat pengguna ruangan lebih nyaman secara psikologi dan ringan dalam berkegiatan.

- Pada alternatif 1 pemilihan warna cream yang lebih terang daripada pemilihan warna terakotta di alternatif 2 membuat ruangan lebih luas dengan dinding cermin dan warna terang karena ruang fitness terdapat banyak alat olahraga fitness yang besar dan berat

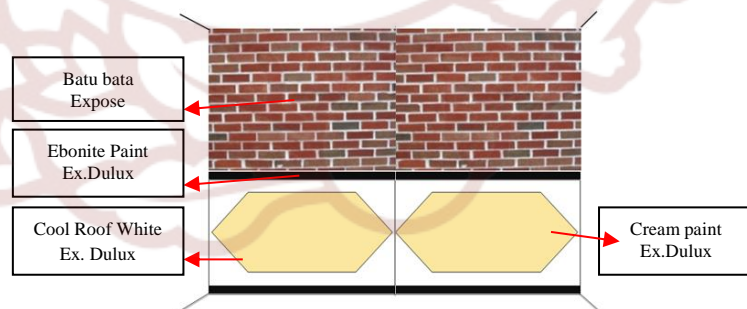
Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding

Ruang Fitnes 1

6) *Meeting room*



Gambar 167. Alternatif dinding Ruang *Meeting room 1*
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



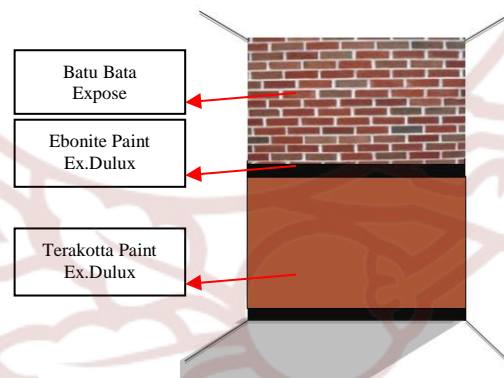
Gambar 168. Alternatif dinding Ruang *Meeting room 2*
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

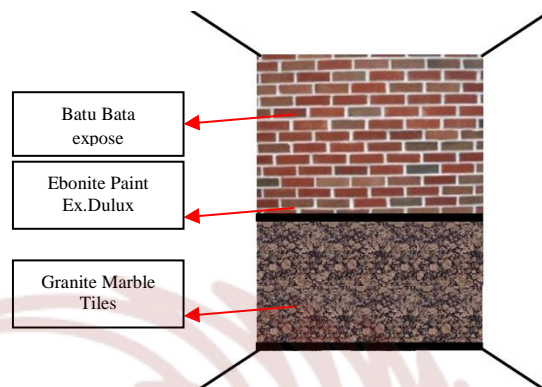
- Pada alternatif 1 desain pola dinding terkesan sederhana dan simple dengan warna putih dan batu bata expose.
- Pada alternatif 2 ada modifikasi penambahan bentuk bidang segi enam beraturan dengan pemilihan warna cream pada tengah nya terlihat lebih menarik dari pada alternatif 1
- Warna desain sesuai dengan tema tapi lebih kuat pada alternatif 2

Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding Ruang Meeting room 2

7) Lavatory, Restroom, dan Mushola



Gambar 169. Alternatif dinding Ruang Lavatory, Restroom, dan Mushola 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



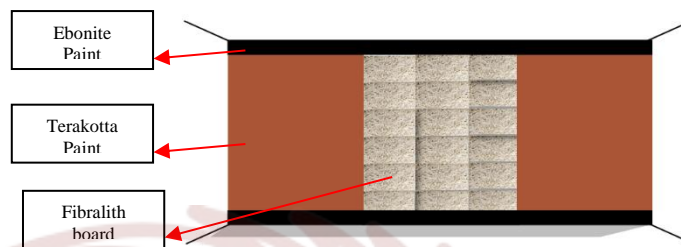
Gambar 170. Alternatif dinding Ruang Lavatory, Restroom, dan Mushola 2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

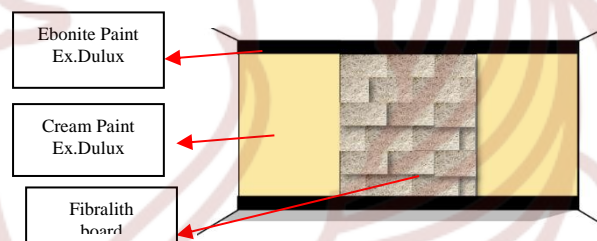
- Pada alternatif 1 menggunakan material batu bata expose dan dinding yang di finishing dengan cat tembok berwarna terakotta dan ebonite
- Pada alternatif ke 2 menggunakan material batu bata expose dan granite, ini memiliki keuntungan yaitu kadar air yang diserap lebih sedikit daripada alternatif ke 1
- Untuk maintenance pada alternatif ke 2 lebih baik daripada alternatif ke 1
- Alternatif 2 lebih memiliki tema etnik surakarta yang lebih kuat dari alternatif 1

Dari analisis diatas terpilihah Alternatif Desain Dinding Ruang Lavatory 2

8) In-Door Training Room



Gambar 171. Alternatif dinding Ruang In-Door Training Room 1 (Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



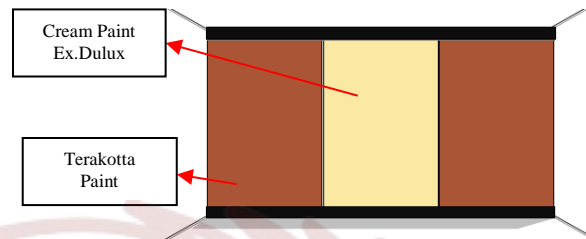
Gambar 172. Alternatif dinding Ruang In-Door Training Room 2 (Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

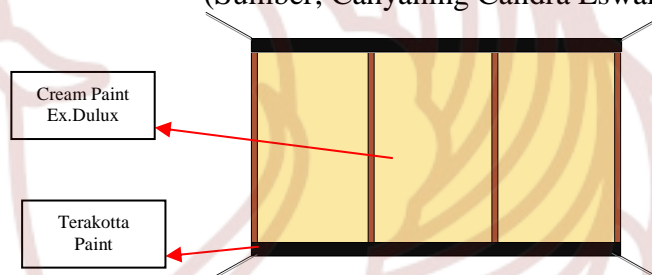
- Pada alternatif 2 penataan Fibralth board pada tembok lebih menarik daripada alternatif 1
- Pada alternatif 2 pemilihan warna lebih terang, ini memudahkan pengguna ruang saat berlatih dapat melihat laju anak panah yang di lesatkan

Dari analisis diatas terpilihlah Alternatif Desain Dinding Ruang In-Door Training Room 2

9) Area Kantor



Gambar 173. Alternatif dinding Ruang Area Kantor 1
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)



Gambar 174. Alternatif dinding Ruang Area Kantor
2
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

Analisis desain:

- Pada alternatif 2 desain lebih sederhana dengan menggunakan 3 warna dan lebih cenderung pengolahan warna dengan list garis pada dinding, lebih cenderung simple dan elegan
- Pada alternatif 1 desain lebih pada pengolahan warna dengan bentuk persegi panjang berpola, pola ini lebih cenderung berkesan kurang elegan, dan kurang bersifat formal daripada desain alternatif 2

Dari analisis diatas terpilihilah Alternatif Desain Dinding Ruang Area Kantor 2

d. Elemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang adalah elemen yang memiliki fungsi terpenting dalam suatu perencanaan interior. Elemen pengisi ruang dapat menjadi pengaruh penting pembentukan suasana ruang yang disesuaikan kebutuhan dan fungsi ruangan. Jenis elemen pengisi ruang adalah furniture, dan asesoris interior. Furniture adalah benda yang berfungsi sebagai penunjang aktifitas pengguna ruang, dan asesoris interior sebagai benda yang berfungsi sebagai penghias ruangan yang juga memiliki fungsi penunjang atau pembantu aktifitas penghuni ruang. Pada Perencanaan Interior Pusat panahan Tradisional di Surakarta mengutamakan material-material yang bersifat alami dalam penciptaan tema, pemilihan warna dan bentuk yang dapat mengimplementasikan tema.

Keterangan:



Desain terpilih







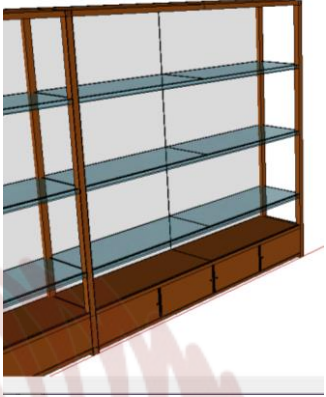




Desain Alternatif



Tabel 50. Pertimbangan material mebel




1) Archery shop	
Kursi kerja ukuran 62x68x88,5 cm, Ex. Informa	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
Pertimbangan;	

<p>Alternatif 1 secara fungsi ruang lebih cocok karena hanya dipergunakan untuk kegiatan kasir dan pengambilan barang saja. Dari segi tone warna alternatif 1 lebih sesuai dengan tema etnik</p>	
Rak barang ukuran 30x 200x200 cm	
 <p>Alternatif 1 Kayu mahogany, Finishing Belazo mahogany</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek, Finishing white HPL</p>
<p>Pertimbangan; Pada alternative 1 lebih mendukung penciptaan tema dan gaya pada desain ruang, dengan pertimbangan warna hangat, bentuk desain tradisi dan bahan natural</p>	
Bench ukuran 50x50x60 cm, Ex. Informa	
 <p>Alternatif desain terpilih</p>	
<p>Pertimbangan; Menyesuaikan <i>bench</i> sofa sesuai dengan desain ruangan <i>locker</i> karyawan dan restroom</p>	
Rak display kaca ukuran 40x30x200 cm	

 <p>Alternatif 1 Multiplek finishing hpl , dan kaca</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek fin. melamin, dan kaca</p>
<p>Pertimbangan; Pada alternatif 1 memiliki warna dan material yang dapat mendukung tema ruangan</p>	
<p>Meja kasir ukuran 72 x90x100 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Multiplek lapis hpl, dan solid surface</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek lapis hpl, dan kaca</p>
<p>Pertimbangan; Warna lebih terang membuat lebih luas untuk ruangan yang memiliki furniture dan display barang yang banyak daripada warna gelap akan cenderung menambah kesan penuh pada ruangan.</p>	
<p>2) Archery Service Room</p>	
<p>Meja kerja ukuran 70x250x70 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Kayu Jati londo, finishing pernis Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu Jati londo, finishing pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan;</p>	

Alternatif 1 memiliki nilai fungsional lebih daripada alternatif 2, sesuai dengan tema ruangan	
Kursi kerja ukuran 62x68x88,5 cm ex. Informa	
	
Pertimbangan; Menyesuaikan kursi kerja memiliki kesamaan dengan kursi kerja sesuai dengan desain ruangan lobby	
Almari ukuran 50x150x200 cm	
 <p>Alternatif 1 Kayu Jatilondo finishing pelitur Hickory</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu Jatilondo finishing pelitur Walnut</p>
Pertimbangan; Alternatif 2 desain lebih tertutup ini membuat barang atau benda yang ditaruh didalam lemari dapat tertutup dengan rapi dan bersih	
3) Kafetaria	
Meja makan ukuran 120x76x72 cm	
 <p>Alternatif 1 Kayu Jatilondo finishing pelitur walnut, dan Solid Surface</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu Jatilondo finishing pelitur walnut, dan kaca</p>
Pertimbangan;	

<p>Alternatif 1 terkesan lebih kokoh, dan lebih menjual daripada alternatif 2. Alternatif 2 penggunaan kaca untuk meja makan sangat tidak cocok dan mudah pecah untuk tekanan diatas kaca secara terus menerus dalam jangka waktu lama</p>	
Kursi makan ukuran 58x53x62 cm	
 <p>Alternatif 1 Anyaman Rotan sintetis</p>	 <p>Alternatif 2 Anyaman rotan, finishing pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan; Bahan ayaman pandan dan kontruksi kayu pada alternatif 2 memberikan kesan Etnik Surakarta yang lebih kuat daripada alternatif 1 yang hanya kuat pada pemilihan warna saja</p>	
Refrigator display ukuran 70x100x100 cm ex. Toshiba	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan; Pemilihan warna pada alternatif 1 lebih elegant daripada alternatif 2</p>	
Meja kasir ukuran 300x90x100 cm, ex.	
 <p>Alternatif 1 Clear glass, Multiplek finishing Hpl</p>	 <p>Alternatif 2 Clear glass, Multiplek finishing Hpl</p>
Pertimbangan;	

<p>Alternatif 1 bagian atas lebih aman menggunakan bahan yang lebih solid daripada kaca seperti alternatif 2. Karena pada bagian atas akan di tempatkan meja kasir.</p>	
<p>Kursi kerja ukuran 62x68x88,5 cm ex. Informa</p>	
	
<p>Pertimbangan; Menyesuaikan Kursi kerja memiliki kesamaan dengan kursi kerja sesuai dengan desain ruangan lobby</p>	
<p>4) Pantry</p>	
<p>Kitchen Cabinet ukuran 456x60x70 cm</p>	
	
<p>Alternatif 1 Multiplek finishing melamic Ex.Impra white, table top granite</p>	<p>Alternatif 2 Multiplek finishing Hpl mahogany, table top granite</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 1 terlihat lebih bersih dan higienis dengan warna putih, dalam perawatan harus lebih teliti karena warna putih tidak bisa menyamarkan noda dalam menyiapkan makanan dan minuman. Alternatif 2 warna hangat lebih memperkuat tema serta penciptaan suasana yang kuat, tidak memiliki masalah dengan perawatan. Jadi alternatif 2 lah yang terpilih</p>	
<p>Lemari ukuran 100x70x150cm</p>	



Alternatif 1
Kayu Jati, finishing Ex.Impra, clear glass



Alternatif 2
Kayu Jati, finishing Ex.Impra, clear glass

Pertimbangan;

Alternatif 1 memiliki tone warna yang lebih menjual daripada alternatif 2

Refrigrator ukuran 60x90x100 cm, Ex. Toshiba





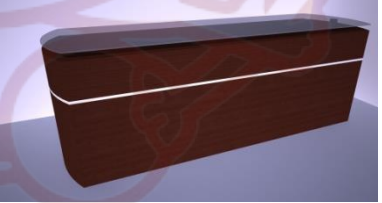
Pertimbangan;

Menyesuaikan dengan Refrigerator memiliki kesamaan dengan Refrigerator display








5) Area Transisi

Kursi 1 dudukan ukuran 45x50x95 cm









	
Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra	
Pertimbangan; Menyesuaikan dengan Kursi 1 dudukan memiliki kesamaan dengan Kursi 1 dudukan pada ruang Lobby	
Meja Kayu ukuran 60x70x50 cm	
	
Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra	
Pertimbangan; Menyesuaikan dengan Meja Kayu memiliki kesamaan dengan Meja Kayu pada ruang Lobby	
Kursi 3 dudukan ukuran 160x45x90 cm	
	
Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra	
Pertimbangan; Menyesuaikan dengan Kursi 3 dudukan memiliki kesamaan dengan Kursi 3 dudukan pada ruang Lobby	
6) Training Indoor	
Tempat duduk penonton	

 <p>Alternatif 1 <i>Stainless steel</i></p>	 <p>Alternatif 2 Kayu jati finishing pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 lebih menguatkan tema, terkesan lebih alami, dalam hal pemilihan material kursi</p>	
<p>Sasaran panah ukuran 100x 30x200cm Ex. Easton</p>	
	
<p>Pertimbangan; Sesuai dengan ketentuan desain target memanah dan ketentuan yang dipergunakan berlatih memanah</p>	
<p>7) Ruang Fitness</p>	
<p>Meja Kasir ukuran 300x90x100 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Multiplek finishing Hpl, top Table granite</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek finishing Hpl, top clear glass</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 lebih memiliki esain yang menjual daripada desain alternatif 2. Pertimbangan material solid surface untuk alternatif 1 lebih tahan lama daripada alternatif 2 dengan atasan lembaran kaca</p>	
<p>Kursi kerja ukuran 62x68x88,5 cm, Ex. Informa</p>	


	
<p>Pertimbangan; Menyesuaikan Kursi kerja memiliki kesamaan dengan kursi kerja sesuai dengan desain ruangan lobby</p>	
<p>Almari Arsip ukuran 30x400x200 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Multiplek, Finishing Hpl Mahogany, clear glass</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek, Finishing Hpl Maple, clear glass</p>
<p>Pertimbangan; Pada alternatif 2 pemilihan warna yang ringan dan warna yang lebih terang daripada alternatif 1, memiliki kesan ruangan lebih luas.</p>	
<p>8) Kelas Teori 1 dan 2</p>	
<p>LCD ukuran 10x305x150 cm, Ex. Panasonic</p>	
	
<p>Pertimbangan; Menyesuaikan LCD memiliki kesamaan dengan kursi kerja sesuai dengan desain ruangan <i>Meeting room</i></p>	
<p>Kursi Pengajar ukuran 45x54.5x96.5 cm, ex</p>	

	
<p>Pertimbangan;</p> <p>Menyesuaikan kursi pengajar memiliki kesamaan dengan kursi kerja sesuai dengan desain ruangan office</p>	
Kursi belajar ukuran 62x68x88,5 cm	
 <p>Alternatif 1 Stainless steel</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu jati, finishing pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Pada alternatif 2 dapat menguatkan tema desain interior karena memiliki bahan material yang bersifat alami, dan mudah didapatkan. Pemilihan warna alami yang tepat untuk menguatkan gaya interior Etnik</p>	
Meja Kerja ukuran 90x160x70cm	
 <p>Alternatif 1 Multiplek finishing melamic black Ex.Impra, top table Hpl</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu Jati finishing pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 2 berbahan alami dan pewarnaan yang alami sesuai dengan tema dan gaya desain interior</p>	
Consul Table ukuran 150x40x70 cm	
	

Alternatif 1 Multiplek finishing Hpl Cherry wood	Alternatif 2 Kayu jati, Finishing pernis Ex.Impra
Pertimbangan; Alternatif 1 memiliki warna yang lebih natural dari pada alternatif 2. Memiliki kesan sederhana untuk ruangan kelas teori.	
9) Restroom	
<i>Locker wood vinyl 200x30 cm</i>	
 <p>Alternatif 1 Multiplek Finishing HPL Pure Oak</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek Finishing HPL Pure Oak dan melamic Ex.Impra cream</p>
Pertimbangan; Alternatif 2 loker lebih besar dan panjang daripada alternatif 1, karena pengunjung membutuhkan <i>locker</i> yang lebih besar untuk menyimpan peralatan latihan panah. Untuk desain pemilihan warna sesuai dengan tema	
<i>Bench sofa warna coklat uk. 50x250x40cm, Ex. Informa</i>	
	
Pertimbangan; Menyesuaikan bench sofa sesuai dengan desain ruangan <i>locker</i> karyawan	
10) Lavatory	
<i>Kloset ukuran 55x60 cm. Ex. Toto</i>	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
Pertimbangan; Alternatif 2 terkesan simple, tetapi pemilihan warna yang menarik, dan tidak terkesan monoton	

Tempat sampah ukuran 32x17x50 cm, Ex Toto	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 bahan mudah didapatkan. Desain lebih menjual. Tidak terkesan barang fabric, dapat memiliki untuk memperkuat tema.</p>	
Tempat tissu. Ex Toto	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 memiliki kesan yang unik, dapat mendukung tema serta gaya interior.</p>	
Wastafel ukuran 45x50 cm. Ex Toto	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 memiliki warna hangat, memiliki kesan unik, memiliki bentuk dan tekstur yang unik daripada alternatif 2</p>	
Hand dryer ex. Toto	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p>	







Alternatif 2 memiliki fungsi yang lebih cepat untuk mengeringkan tangan karena tangan dimasukan ke dalam kotak	
<i>Urinoir</i> ukuran 50x76 cm ex.Toto	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Aternatif 1 desain dapat membuat pengguna lebih nyaman daripada alternatif 2. Alternatif 2 lebih memilki desain yang unik dari alternatif 2, tetapi memiliki penampang yang lebih kecil daripada alternatif 1</p>	
11) Lobby Room	
Meja Security ukuran 100x60x70 cm	
 <p>Alternatif 1</p> <p>Multiplek, Finishing Hpl, dan melamic white Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2</p> <p>Multiplek, Finishing Hpl, dan melamic black Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 pemilihan warna terang daripada alternatif 2 yang memilki warna lebih gelap, warna gelap secara psikologi dapat menghasilkan kesan kokoh atau kuat</p>	
Kursi Security ukuran 54x52x96 cm. Ex Informa	

	
<p>Pertimbangan; Menyesuaikan kursi karyawan sesuai dengan desain ruangan lobby</p>	
Tempat sampah, Ex. Toto	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 sesuai dengan tema diperkuat dengan pemilihan warna, desain dan bahan</p>	
Kursi 1 dudukan ukuran 45x50x95 cm	
 <p>Alternatif 1 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 memiliki desain dengan pengolahan garis yang tidak kaku, dan memiliki pemilihan warna yang lebih menarik serta sesuai dengan tema</p>	
Meja Kayu ukuran 60x70x50 cm	

 <p>Alternatif 1 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 lebih terkesan lebih menjual dan tidak kaku seperti alternatif. Desain sesuai dengan tema. Pemilihan warna sesuai dengan tema etnik, terkesan alami</p>	
<p>Kursi 3 dudukan ukuran 160x45x90 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 memiliki desain dengan pengolahan garis yang tidak kaku, dan memiliki pemilihan warna yang lebih menarik serta sesuai dengan tema</p>	
<p>Meja sudut ukuran 50x50x60 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Kayu solid kayu jati, Finishing melamic black Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan; Alternatif 2 terlihat lebih seausai dengan tema, memiliki warna yang lebih alami, serta tidak monoton seperti alternatif 1</p>	
<p>Rak Koran dan Majalah ukuran 30x100x120 cm. Ex Toto</p>	

 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 2 desain berdasarkan fungsi dapat membuat tatanan koran dan majalah tertata dengan rapi, simple dan dapat terekpos oleh pembaca, sedangkan alternatif 1 cenderung terkesan simple saja.</p>	
<p>Meja Foyer ukuran ϕ 150 cm</p>	
 <p>Alternatif 1</p> <p>Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra, Top Table solid surface</p>	 <p>Alternatif 2</p> <p>Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 memiliki lapisan atas solid surface bermotif marmer terkesan lebih kuat, maintenance lebih mudah, tema lebih menonjol serta kuat dengan solid surface marmer dan material kayu jati terkesan lebih alami dan etnik. Pada alternatif 2 kesan lebih terlihat etnik dan sesuai dengan tema etnik tetapi dalam hal maintenance masih kurang daripada alternatif 1</p>	
<p>Jam Kuno ukuran 100x40x 200 cm</p>	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan:</p> <p>Alternatif 2 lebih memiliki menguatkan tema daripada alternatif 1, alternatif 2 memiliki motif dan ornamen yang khas dengan Etnik Surakarta</p>	
<p>Lemari Piala ukuran 70x160x200 cm</p>	

 <p>Alternatif 1 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra, Clear glass</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu solid kayu jati, Finishing Pernis Ex.Impra, Clear glass</p>
<p>Pertimbangan: Alternatif 2 memiliki tone yang lebih hangat, memiliki desain dan bentuk yang lebih menjual dari pada alternatif 1. Memiliki kesan, bentuk, dan warna yang sesuai dengan tema</p>	
<p>Kursi Kerja ukuran 62x68x88.5 cm. Ex Informa</p>	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan: Alternatif 1 memiliki desain yang dapat menguatkan tema, dari aspek pemilihan material kayu sesuai dengan tema.</p>	
<p>Meja Receptionist ukuran 99 x479x100 cm</p>	
 <p>Alternatif 1 Multiplek finishing HPL, Solid surface, clear glass, hidden lighting 2watt, Ex Philip</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek finishing HPL, Solid surface, clear glass</p>
<p>Pertimbangan: Alternatif 1 lebih terkesan menjual dan lebih menarik dengan pencahayaan siluetnya daripada alternatif 2 dengan desain relief <i>embosnya</i></p>	

Lemari partisi (gebyok) ukuran 400x55x200 cm	
 <p>Alternatif 1 Multiplek finishing HPL</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek finishing HPL, mirror glass</p>
<p>Pertimbangan: Alternatif 2 desain lebih menonjolkan gambar wayang purwa daripada alternatif 1.</p>	
Patung	
 <p>Alternatif 1 Standing patung granite</p>	 <p>Alternatif 2 Standing patung granite, Wayang Purwa</p>
<p>Pertimbangan: Alternatif 2 lebih menonjolkan tema daripada relief patung pada alternatif 1</p>	
12) Meeting room	
LCD Ex. Panasonic	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan: Alternatif 2 lebih praktis daripada alternatif 1, dan tidak terlalu memakan tempat.</p>	

Meja meeting ukuran 90x70x70 cm,



Alternatif 1
Meja Kayu jati, Finishing pernis
Ex.Impra,
Dilapis kain



Alternatif 2
Meja Kayu jati, Finishing pernis
Ex.Impra

Pertimbangan:

Alternatif 1 lebih terkesan formal dan sesuai dengan tema daripada alternatif 2.

Kursi ukuran 45x54.5x96.5 cm



Alternatif 1
Kayu jati, finishing pernis Ex.Impra



Alternatif 2
Stainless Steel

Pertimbangan:

Alternatif 1 lebih sesuai dengan tema dari segi bahan dan pemilihan tune warna daripada alternatif 2

13) Musholla



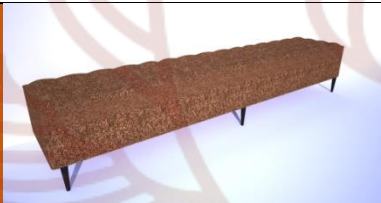



Almari pakaian ukuran 100x50x150cm








Alternatif 1

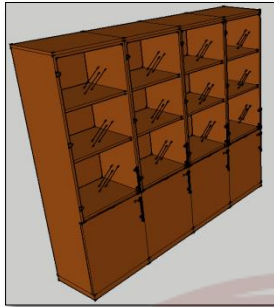


Alternatif 2

Kayu jati, Finishing pernis Ex.Impra	Kayu jati, Finishing melamic Ex.Impra
Pertimbangan: Alternatif 1 memiliki tone warna yang sesuai dengan tema	
14) Office Room	
a) Ruang <i>locker</i> karyawan	
<i>Locker</i> wood vinyl 200x30x400 cm	
 <p>Alternatif 1 Multiplek Finishing HPL white Oak</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek Finishing HPL Pure Oak</p>
Pertimbangan: Alternatif 2 lebih memiliki kesan tradisional dan lebih menjual dari pada alternati 1. Warna lebih hangat dan terkesan alami serta Etnik dengan lapisan wood vinyl yang lebih menonjolkan serat kayu	
Bench sofa warna coklat uk. 50x250x40 cm. Ex Informa	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
Pertimbangan: Sofa bench lebih memiliki warna hangat yang menonjol daripada alternatif 2, dengan pertimbangan alternatif 1 lebih memiliki sifat dapat lebih memperkuat tema daripada alternatif 2	
b) Ruang Manager	
Rak arsip ukuran 250x50x100cm	
 <p>Alternatif 1 Multiplek finishing Hpl Cherry wood</p>	 <p>Alternatif 2 Multiplek finishing Hpl Cherry wood</p>
Pertimbangan:	

Alternatif 2 memiliki desain rak arsip tertutup membuat arsip tidak mudah kotor terkena debu.	
Almari partisi ukuran 300x55x200cm	
 <p>Multiplex finishing HPL, mirror glass</p>	
<p>Pertimbangan:</p> <p>Menyesuaikan Almari partisi sesuai dengan desain ruangan lobby</p>	
Almari arsip ukuran 300x50x200 cm	
 <p>Alternatif 1 Kayu jati, Finishing pernis Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu jati, Finishing melamic Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan:</p> <p>Alternatif 1 lebih menguatkan karakter tema interior dengan pemilihan warna hangat yang diterapkan pada lemari</p>	
Tempat bendera	
 <p>Alternatif 1 Kayu jati, Finishing pernis Ex.Impra</p>	 <p>Alternatif 2 Kayu jati, Finishing pernis Ex.Impra</p>
<p>Pertimbangan:</p> <p>Lebih mnghemat space untuk fungsi benda yng tidak terlalu enonjol tetapi merupakan elemen penting.</p>	

c) Ruang Manager, Administrasi, Pendidikan, Personalia atau Umum	
Kursi kerja ukuran 45x54.5x96.5 cm. Ex. Informa	
 <p>Alternatif 1</p>	 <p>Alternatif 2</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 lebih menguatkan tema dan suasana interior yang bergaya Etnik Surakarta dari pada alternatif 2. Karena alternatif 1 memiliki tone warna yang hangat.</p>	
Meja kerja ukuran 252x80x70 cm	
 <p>Alternatif 1</p> <p>Multiplek finishing hpl, clear glass, hidden lamp 2 watt, Ex. Philip</p>	 <p>Alternatif 2</p> <p>Multiplek finishing hpl, clear glass, hidden lamp 2 watt, Ex. Philip</p>
<p>Pertimbangan;</p> <p>Alternatif 1 lebih memperkuat gaya etnik, adanya siluet dapat mengimplementasikan tema pewayangan dengan pengambilan lakon Arjuna. Adanya siluet wayang Arjuna terkesan lebih elegan.</p>	
15) Operator room	
Kursi kerja ukuran 62x68x88,5 cm. Ex. Informa	
	
<p>Pertimbangan;</p> <p>Menyesuaikan kursi kerja sesuai dengan desain ruangan office</p>	
16) Ruang berkas (File space)	
Rak arsip ukuran 30x200x200cm	



Alternatif 1
Multiplek finishing hpl, clear glass



Alternatif 2
Multiplek finishing hpl, clear glass

Pertimbangan:

Alternatif 2 lebih memiliki tekstur kayu dan warna yang lebih tidak monoton dari pada alternatif 1

Mesin Fotocopy. Ex. Panasonic



Alternatif 1



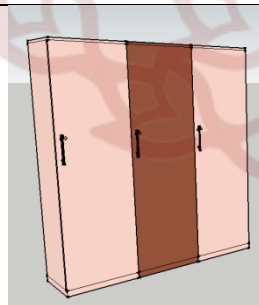
Alternatif 2

Pertimbangan:

Warna mesin fotocopy Alternatif 2 tidak membuat jenuh pemakai dan memiliki tipe warna hangat seperti

17) Utility Room (ruang perlengkapan kebersihan)

Almari peralatan kebersihan ukuran 50x85x200cm



Alternatif 1
Multiplek finishing melamic Ex. Impra



Alternatif 2
Multiplek finishing melamic Ex. Impra

Pertimbangan:

Alternatif 2 memiliki warna yang lebih hangat sesuai dengan pemilihan warna pada tema interior

e. Sistem Pengkondisian Ruang

Sistem pengkondisian ruang pada Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta ke nuansa Etnik Surakarta, yang erat akan kaitannya dengan kesan dengan culture education pada saat pengunjung melakukan pelatihan, dan saat pengunjung memasuki Pusat Panahan Tradisional kesan yang erat dengan tradisi. Maka diperlukan pertimbangan perancangan pengkondisian ruang, yang meliputi aspek sistem pencahayaan ruang, pengkondisian ruang, dan akustik ruang. Berikut adalah analisisnya;

10) Sistem Pencahayaan

a) Pengkondisian cahaya

Pencahayaan adalah elemen utama dari sistem pengkondisian ruang, karena paling berperan dalam penciptaan suasana pada ruang, dan memiliki fungsi pada setiap fungsi ruang. Berdasarkan sumber pencahayaan nya di bagi menjadi 2 yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami bersumber dari cahaya yang disediakan oleh alam. Sumber-sumber cahaya ini meliputi cahaya matahari, cahaya bulan, cahaya bintang, cahaya yang berasal dari berbagai macam tumbuhan dan hewan, cahaya *radioluminen*, dan tentu

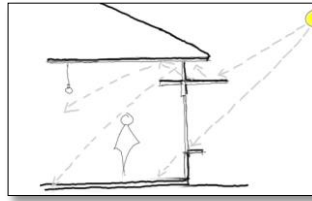
saja api.⁵⁸ Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dibuat oleh manusia, cahaya buatan manusia umumnya membutuhkan sumber daya alam, seperti bahan bakar minyak bumi, untuk mengubah simpanan energy dari sumber daya alam tersebut menjadi energy cahaya. Sumber cahaya buatan relative dapat dikendalikan oleh manusia sesuai dengan waktu dan jumlah yang di inginkan.⁵⁹ Berikut analisis sistem pencahayaan dalam ruang:

i. Pencahayaan alami

Sistem pencahayaan alami merupakan sistem yang sangat sederhana, yaitu dengan mengandalkan cahaya matahari pada siang hari. Cahaya alami ini tidak bisa dikendalikan oleh manusia. Dalam Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta adalah cahaya matahari, menggunakan teknik pencahayaan indirect lighting (teknik pencahayaan tidak langsung atau tersembunyi) karena cahaya terlebih dahulu melalui kaca jendela. Sistem pencahayaan digunakan pada ruangan lobby, ruang kafetaria, ruang archery shop dan service, ruang kelas teori, ruang meeting, ruang fitnes, ruang bagian pendidikan, ruang area transisi, ruang bagian administrasi, dan ruang bagian personalia/ umum.

⁵⁸ Mark Karlen, James Benya, Dasar-dasar Desain Pencahayaan (Jasurakarta:Pernebit Erlangga),2006,3.

⁵⁹ Mark Karlen,James Benya,2006,3.



Gambar 175. Sistem pencahayaan alami
(Sumber; Cahyaning Candra Eswari)

ii. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan dihasilkan dengan menggunakan lampu. Penggunaan cahaya buatan dapat menciptakan suasana ruang yang berbeda. Ruangan dapat tampil romantis, dramatis, ceria, atau bahkan seram hanya karena efek cahaya yang ditimbulkan dari penggunaan sebuah lampu.⁶⁰ Sumber cahaya buatan manusia umumnya membutuhkan sumber daya alam, seperti bahan bakar minyak bumi, untuk mengubah simpanan energy dari sumber daya alam tersebut menjadi energy cahaya. Sumber cahaya buatan relative dapat dikendalikan oleh manusia sesuai dengan waktu dan jumlah yang di inginkan.⁶¹ Berdasarkan teknik dan jenis pencahayaan buatan;

Tabel 51. Jenis dan teknik Pencahayaan buatan

Sumber Cahaya	Jenis Pencahayaan	Tehnik Pencahayaan
Sumber pencahayaan buata (Artificial lighting)	- Pencahayaan untuk menerangi sesuatu yang ditonjolkan (Accent lighting)	- Pencahayaan dengan teknik langsung (Direct lighting)





⁶⁰ Wijono Hendromartono, Erna Himawati, 2007, 90.




⁶¹ Mark Karlen, James Benya, 2006, 3.

	<ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan utama (Ambient lighting/ general lighting) - Pencahayaan untuk mempermudah pekerjaan spesifik (Task lighting) - Pencahayaan sebagai elemen dekorasi (Decorative lighting) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan dengan teknik tidak langsung (Indirect lighting) - Pencahayaan kebawah (Down lighting) - Pencahayaan ke atas (Up lighting) - Pencahayaan ke samping (Side lighting) - Pencahayaan kedepan (Front lighting) - Pencahayaan belakang (Back lighting) - Pencahayaan yang menyirami dinding (Wall washer) - Pencahayaan lantai (Floor lighting)
--	---	--

Berdasarkan pada penjelasan di atas, sehingga pada sistem pencahayaan pada Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta akan menggunakan dua pencahayaan yaitu pencahayaan buatan dan alami. Berikut adalah analisis desain penggunaan sistem pencahayaan buatan:

Tabel 52. Sistem Pencahayaan Buatan

No.	Jenis Dan Teknik Pencahayaan	Sumber Cahaya	Nama Ruangan
1	Decorative lighting	 <p>Hanging lamp / Hias 40 Watt / Warna Putih Ex. Phillips</p>	Lobby
		 <p>Hanging lamp 50 watt / warna kuning Ex. Phillip</p>	1. Area transisi 2. Lobby 3. <i>Meeting room</i>
		 <p>Inground up-light 8 watt, warna amber Ex. Phillips</p>	1. Topengan 2. Lobby
2.	Task lighting	 <p>Spot light 30 watt / warna putih Ex. Phillips</p>	In-door Training

		 <p>General lighting 60 watt / warna putih Ex. Phillips</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Archery Shop 2. Kafetaria 3. Lobby 4. <i>Meeting room</i> 5. Kelas Teori 6. Ruang fitnes 7. Training Indoor 8. Ruang manager 9. Ruang sekretaris 10. Ruang kabag pendidikan 11. Ruang kabag personalia/umum 12. Utility room 13. Storage In-door Training 14. Storage Out-Door Training 15. Storage Office 16. Ruang berkas 17. <i>Lavatory Office</i> 18. Archery servis 19. Pantry
3.	Ambient Lighting	 <p>Down light 20 watt / warna putih Ex. Phillips</p>	Semua Ruangan
		 <p>Hidden lamp 25 watt warna putih Ex. Phillips</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kafetaria 2. Lobby 3. <i>Meeting room</i> 4. Kelas Teori 5. Ruang fitnes 6. Ruang manager 7. Ruang kabag pendidikan 8. Ruang kabag personalia/umum

4.	Standing Lamp	 <p>Standing lamp 25 watt warna kuning Ex. Philips</p>	lobby
----	---------------	---	-------

b) Mekanikal Pencahayaan Buatan

Sistem mekanikal dibutuhkan untuk mengatur sumber dan hubungan aliran arus listrik yang digunakan. Posisi sistem mekanikal akan mempengaruhi alur aktifitas penghuni ruang (ergonomi ruang). Mekanikal pencahayaan secara langsung saling berhubungan dengan mekanikal listrik untuk penggunaan barang-barang elektronik. Pada sistem mekanikal dibutuhkan beberapa komponen, seperti sebagai berikut;

Tabel 53. Sistem mekanikal power

No.	Mekanikal Power	Keterangan
1	 <p><i>Power outlet</i> Ex. Broco</p>	Power outlet berfungsi sebagai penyalur listrik pada tiap titik-titik tertentu pada ruang. Dilengkapi dengan tombol power untuk mempermudah penggunaan, sekaligus pengamanan.
2.		Berfungsi sebagai perangkat penyambungan komunikasi telepon.

	<i>PABX Box</i> (<i>Private Automatic Branch X-change</i>)	
3.	 <i>MCB Box</i> (<i>Mini Circuit Breaker</i>) <i>Ex. Presto</i>	<p>Sebagai komponen pengaman instalasi listrik.</p> <p>Lebih rapi dan lebih ringkas dalam pemasangannya adalah salah satu alasan orang lebih memilih <i>Box MCB</i> daripada Box Sekering.</p>

Tabel 54. Sistem mekanikal lighting

No.	Mekanikal Lighting	Keterangan
1.	 <i>LED Light Switch</i> <i>Ex. Smart-E</i>	<p>Sebagai tombol <i>power lighting</i>.</p> <p>Posisi <i>switch</i> sangat penting dalam desain interior, karena berhubungan dengan aktivitas yang mengawali dalam sebuah ruang. Posisi yang paling tepat ialah dekat dengan pintu masuk.</p>

11) Sistem Penghawaan

Pada Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional memanfaatkan Penghawaan buatan sebagai faktor utama dalam sistem penghawaan. Penggunaan penghawaan buatan dikarenakan lokasi yang berdekatan dengan pusat kota, dan kota Surakarta yang memiliki suhu udara cenderung kering dan panas. Tetapi dalam perencanaan ini tidak terlepas juga dari aspek pendukung sistem penghawaan alami, yang memanfaatkan ventilasi udara, jendela kaca,

dan juga tumbuhan-tumbuhan hidup yang ditempatkan pada sudut-sudut ruangan. Sistem penghawaan sangat berpengaruh pada pengkodisian ruang yang mendukung ke nyaman pengguna ruang dan menjaga suhu dalam ruang agar dapat terkontrol. Secara umum penghawaan Perencanaan Interior Pusat Panahan Tradisional memanfaatkan Penghawaan buatan yaitu AC central.



Gambar 176. Sistem penghawaan buatan
(Sumber; www.alibaba.com, 12-09-2015, 14:09)





12) Sistem Akustik Ruang

Secara umum akustik didalam ruang element kayu dan batu bata yang terdapat pada lantai, dinding dan ceiling untuk meredam noise yang berlebihan. Pada ruang *Indoor Training* terdapat Fibralth board pada dinding dan Carpet Polyester pada lantai yang bersifat meredam dentuman suara anak panah. Pada *Meeting room* terdapat bahan karpet yang meredam suara agar tidak terdengar sampai luar ruang karena sifat ruangan yang privat.

13) Sistem Keamanan

Analisis sistem keamanan dipergunakan menghindari bahaya-bahaya yang tidak dikehendaki diperlukan sistem keamanan berupa:

Tabel 55. Sistem keamanan

Nama	Pertimbangan
Security	Untuk menjaga keamanan dan ketertiban lokasi
 CCTV camera Ex. Panasonic	Untuk memantau kondisi ruang-ruang secara berkala, sekaligus alat rekam kondisi ruang sehari-hari.
 Glass break sensor Ex. Panasonic	Akan berbunyi jika kaca terpecah, meminimalisir tindak pencurian dengan sistem pecah kaca jendela
 Lpg gas sensor Ex. Jiyunda	Terdapat di <i>kitchen room</i> untuk mendeteksi kebocoran gas didalam ruangan.
	Untuk mendeteksi adanya bahaya

<p>Smoke Dectector Ex. Panasonic</p>	<p>asap dan panas api. Deteksi pada kenaikan suh 12 sampai 15°C dan akan bekerja pada suhu 68°C</p>
 <p><i>Automatic sprinkler</i> Ex. Apolo</p>	<p>Untuk menyiramkan bahan pemadam api, diatur pada jarak maksimum 11,9 m²</p>
 <p><i>CO² Freeze</i> Ex. Yamato</p>	<p>Untuk memadamkan api dengan CO² beku pada satu lokasi tertentu, yang dilakukan dengan bantuan manusia.</p>
    <p>TITIK AMAN BERKUMPUL EVAKUASI DARURAT</p>  <p><i>Signage</i></p>	<p>Sebagai penanda ruang dan pendukung pengkondisian suasana ruangan</p>

Dalam perancangan interior pusat Panahan Tradisional di Surakarta terdapat Jalur Evakuasi sebagai berikut:



Gambar 177. Jalur Evakuasi
(Sumber; Cahyaning Candra)

BAB IV

HASIL DARI ANALISIS DESAIN

Perancang desain interior “Pusat Panahan Tradisional” di Surakarta merupakan salah satu upaya untuk menjawab suatu permasalahan yang ada di perkembangan panahan tradisional di Indonesia terutama di kota Surakarta dan kota sekitarnya. Masalah tersebut muncul karena kurangnya fasilitas yang memadai dan publikasi yang mendukung kegiatan-kegiatan yang berujuan mengembangkan dibidang panahan tradisional di Indonesia. Diantaranya belum ada fasilitas umum yang dikhususkan pada bidang panahan tradisional di Surakarta. Peralatan dan pempublikasian yang panahan tradisional yang belum memadai, desain interior yang kurang mendukung aktifitas pengguna. Oleh karena itu, dengan adanya Perancang desain interior “Pusat Panahan Tradisional” di Surakarta, diharapka akan menjawab permasalahan tersebut. Berikut ini merupakan hasil dan penerapan desain Perancang desain interior “Pusat Panahan Tradisional” di Surakarta yang akan dibahas pada masing-masing ruangan sebagai berikut;

A. Layout Keseluruhan

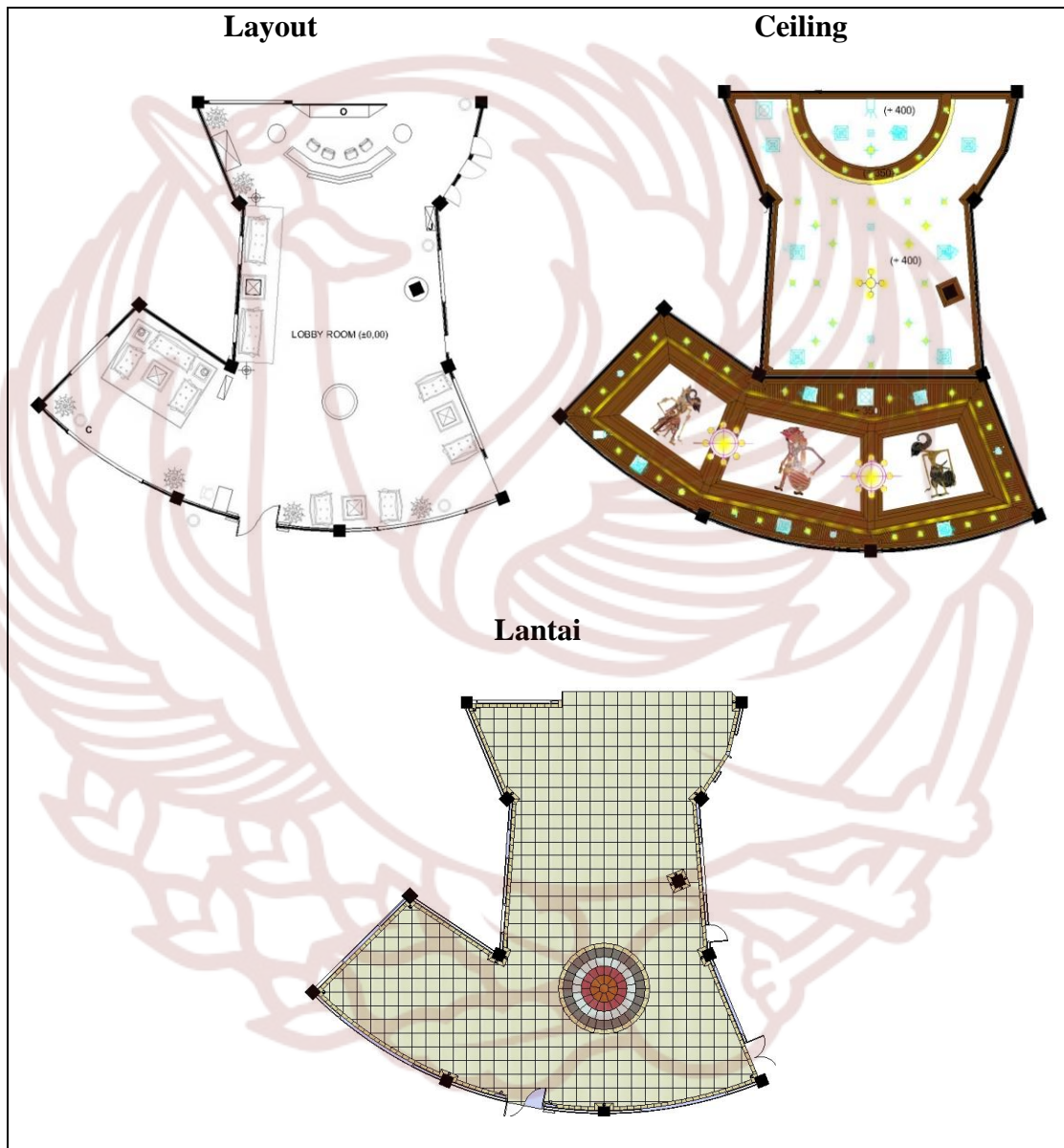


Gambar 178. Layout
(Sumber; Cahyaning Candra)

B. Hasil Dan Penerapan Desain Area Education Room

1. Ruang Lobby

a. Hasil Dan Penerapan Desain Desain Ruang Lobby



Gambar 179. Hasil dan penerapan desain ruang Lobby
(Sumber; Cahyaning Candra)

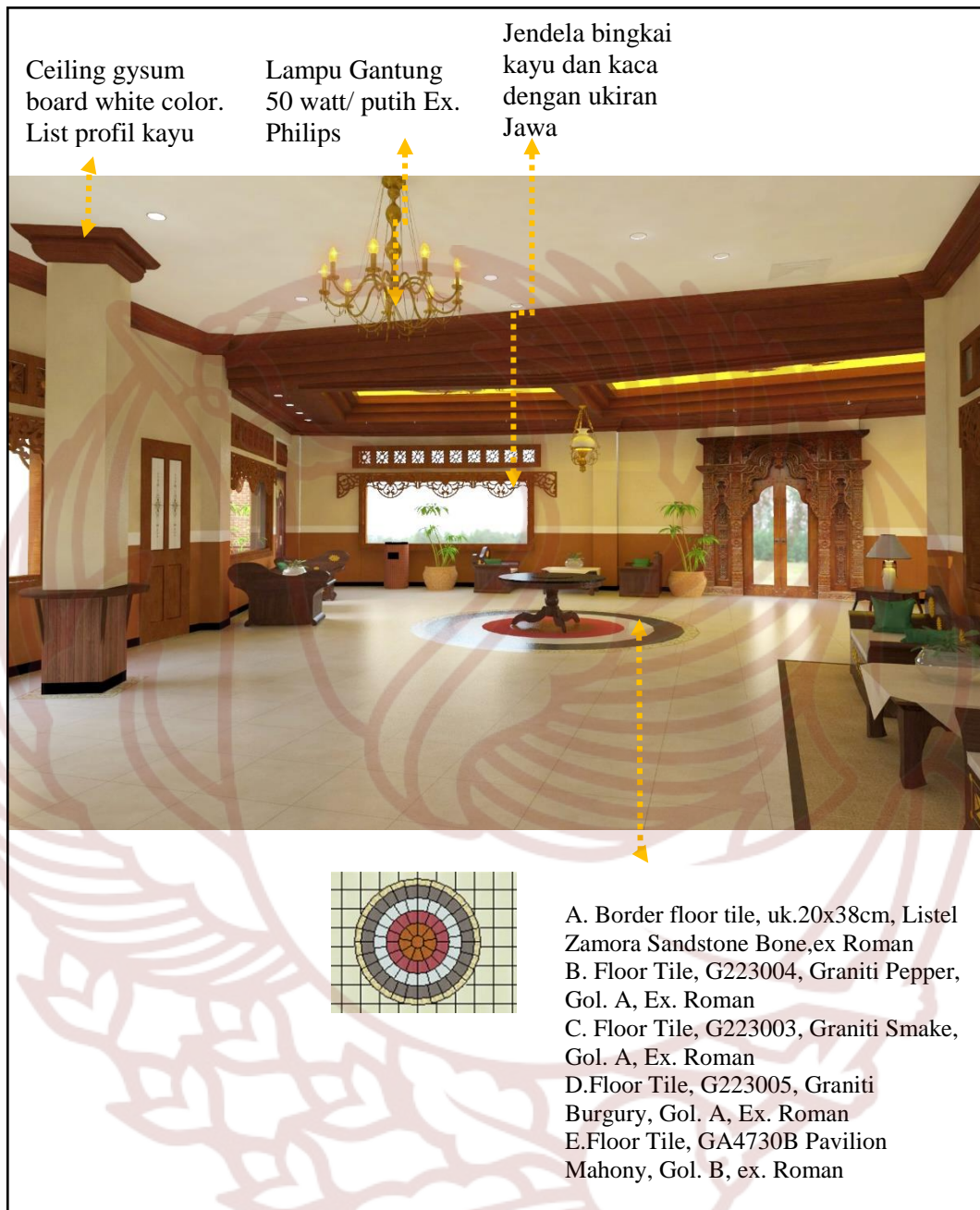


Gambar 180. Hasil dan penerapan desain pengisi ruang Lobby
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material



Gambar 181. Gambar prespektif dan keterangan ruang Lobby



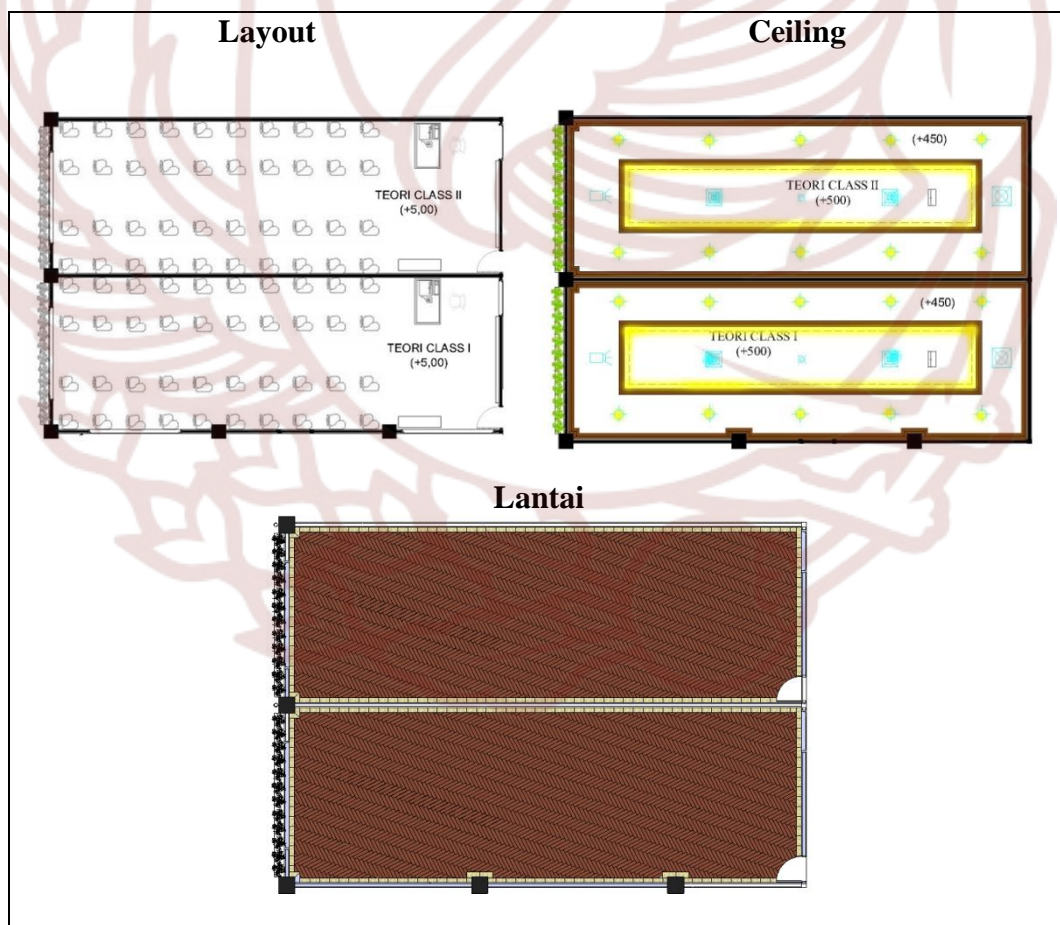
Gambar 182. Gambar prespektif dan keterangan ruang Lobby 2

Tabel 56. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang Lobby

Koreksi	Keterangan
Kelebihan	Unsur pembentuk dan pengisi ruang sudah sesuai dengan pemilihan tema dan penciptaan suasana
Kekurangan	Terlau mendominasi warna hangat sehingga ruangan tampak sedikit penuh

2. Ruang Kelas Teori

a. Hasil Dan Penerapan Desain Ruang Kelas Teori



Gambar 183. Hasil dan penerapan desain ruang kelas teori
(Sumber; Cahyaning Candra)

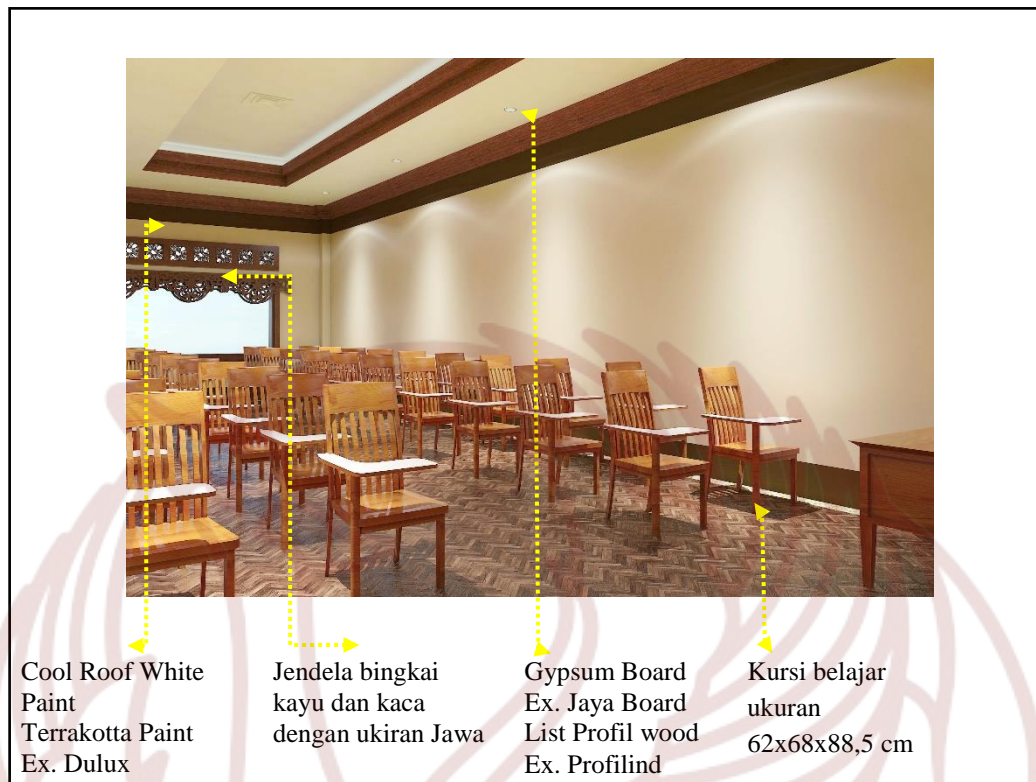


Gambar 184. Hasil dan penerapan desain pengisi ruang kelas eori
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material



Gambar 185. Gambar prespektif dan keterangan ruang Kelas Teori 1



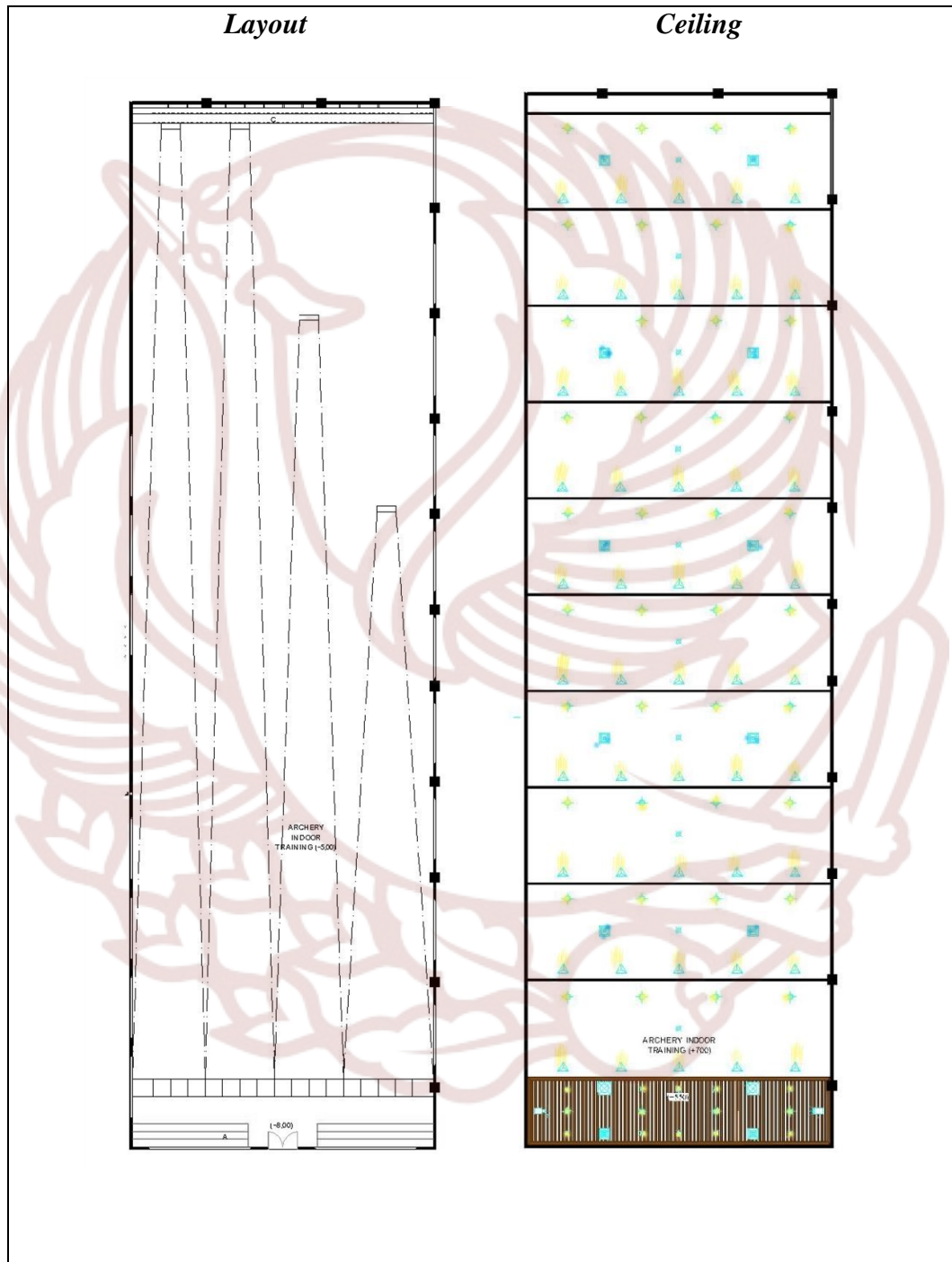
Gambar 186. Gambar perspektif dan keterangan ruang Kelas Teori 2

Tabel 57. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas teori

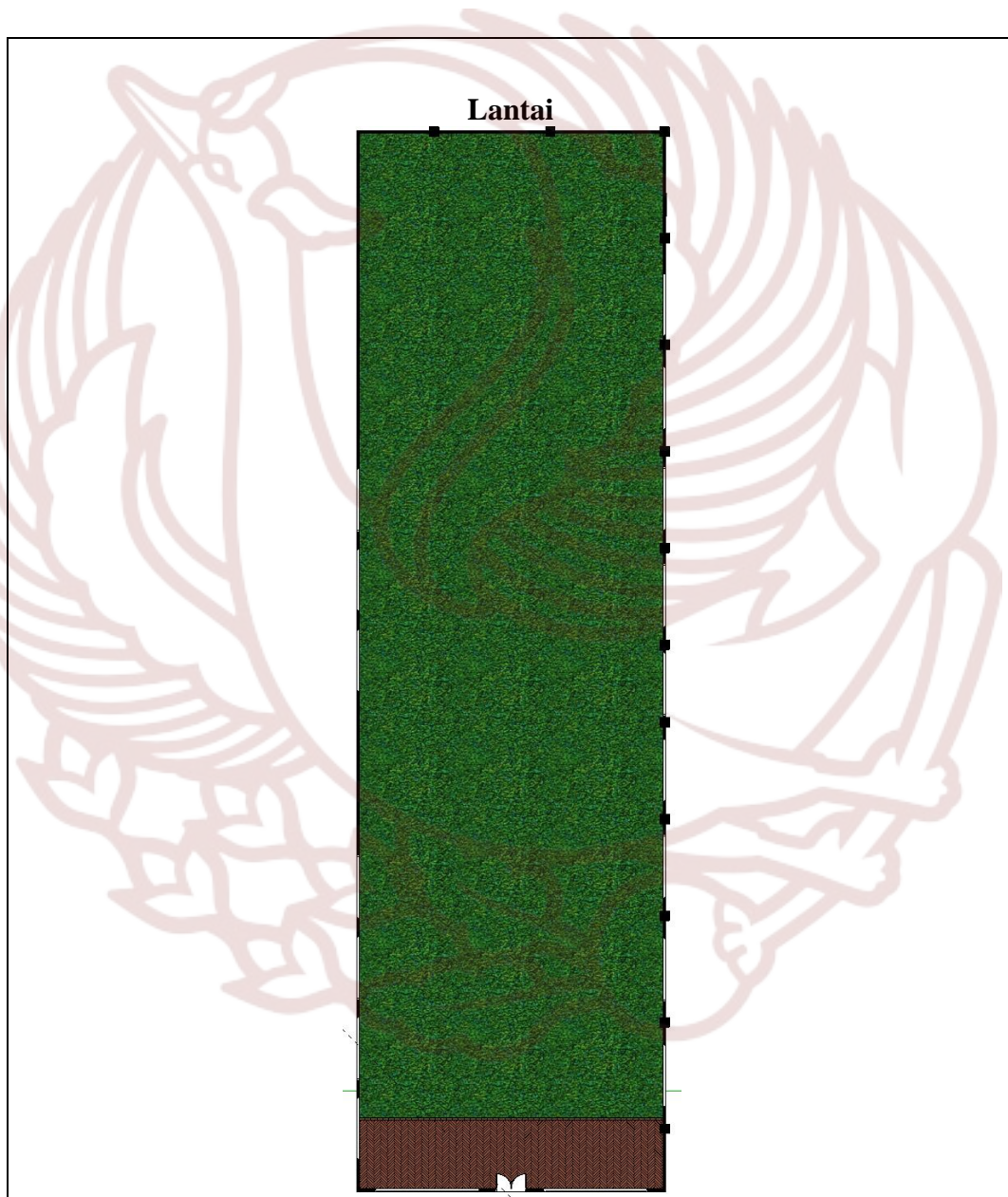
Koreksi	Keterangan
Kelebihan	Unur pembentuk dan pengisian ruang sudah sesuai dengan tema, penciptaan suasana, dan fungsi ruangan
Kekurangan	Pemilihan material bahan yang dominan natural.

3. Ruang Kelas In-Door Training

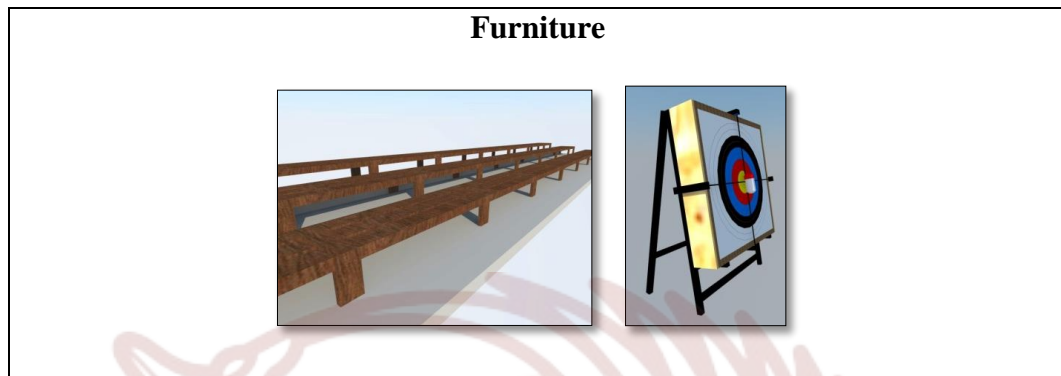
a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 187. . Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang *in-door training*
(Sumber; Cahyaning Candra)

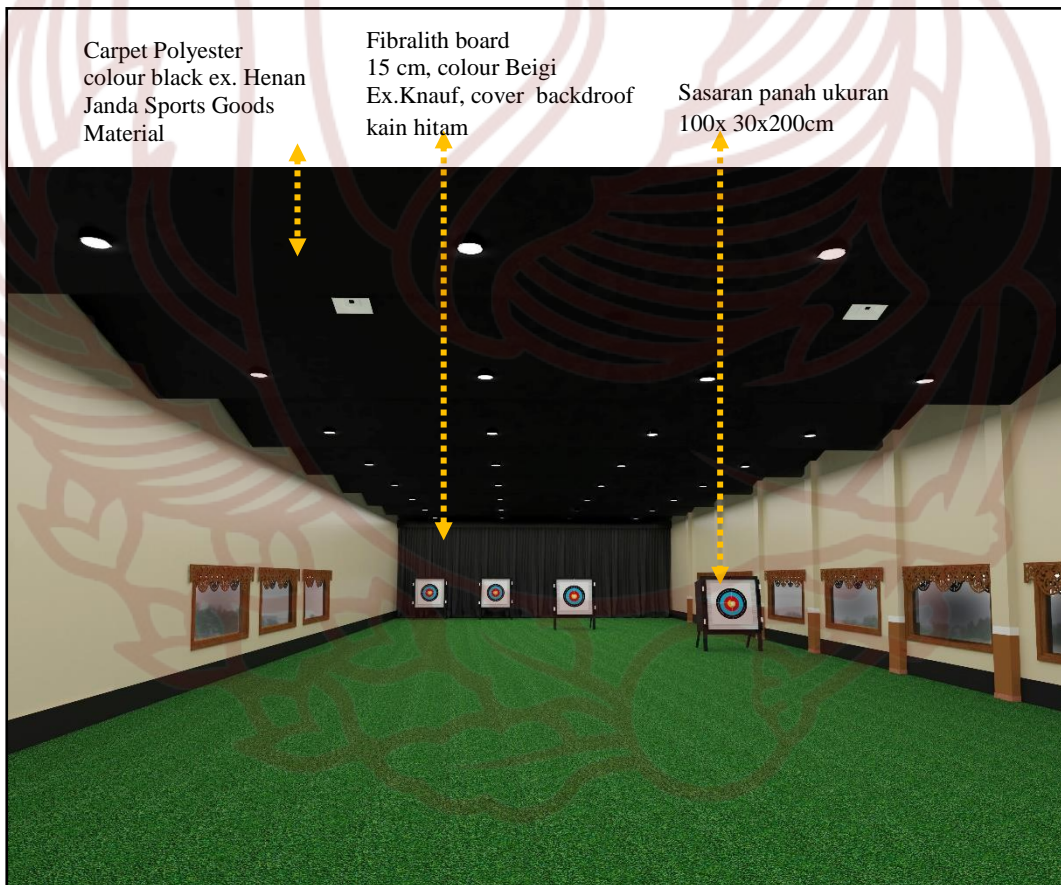


Gambar 188. Hasil dan penerapan desain lantai ruang *in-door training*
(Sumber; Cahyaning Candra)

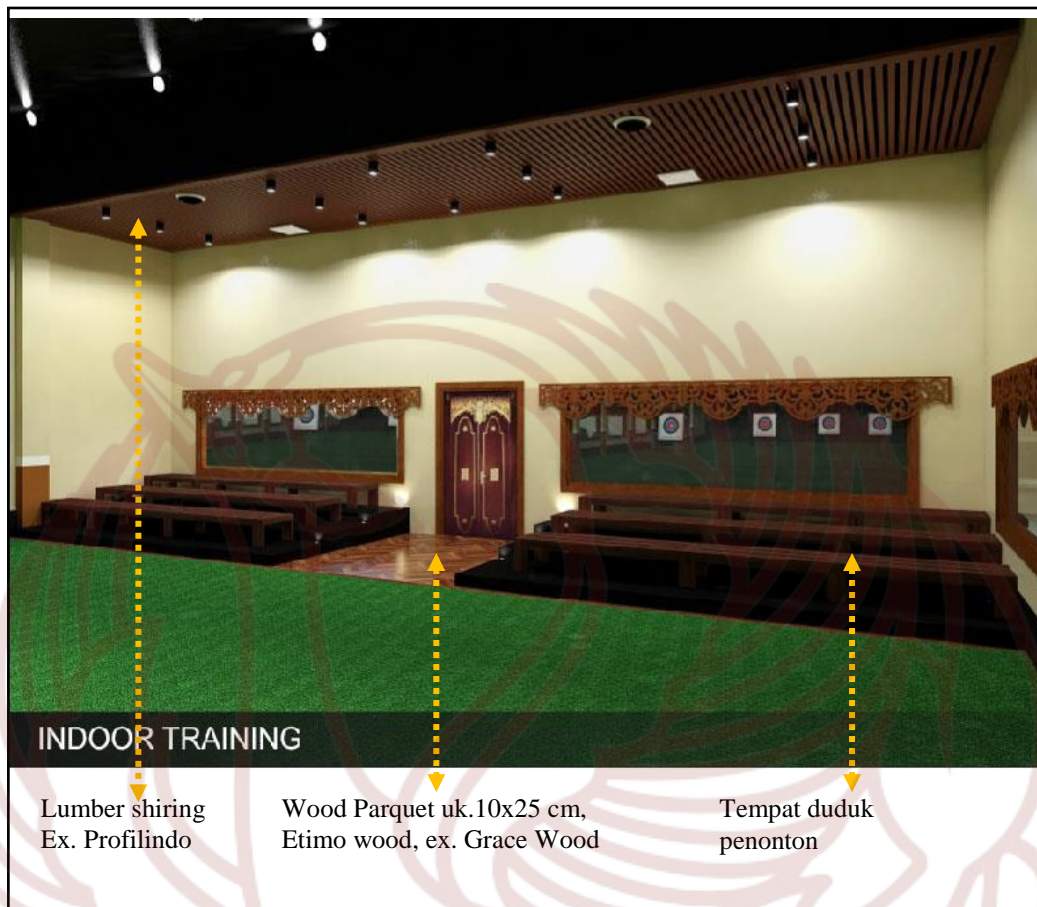


Gambar 189. Hasil dan penerapan desain pengisi ruang ruang *in-door training*
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material



Gambar 190. Gambar prespektif dan keterangan ruang In-door Training 1



Gambar 191. Gambar perspektif dan keterangan ruang In-door Training 2

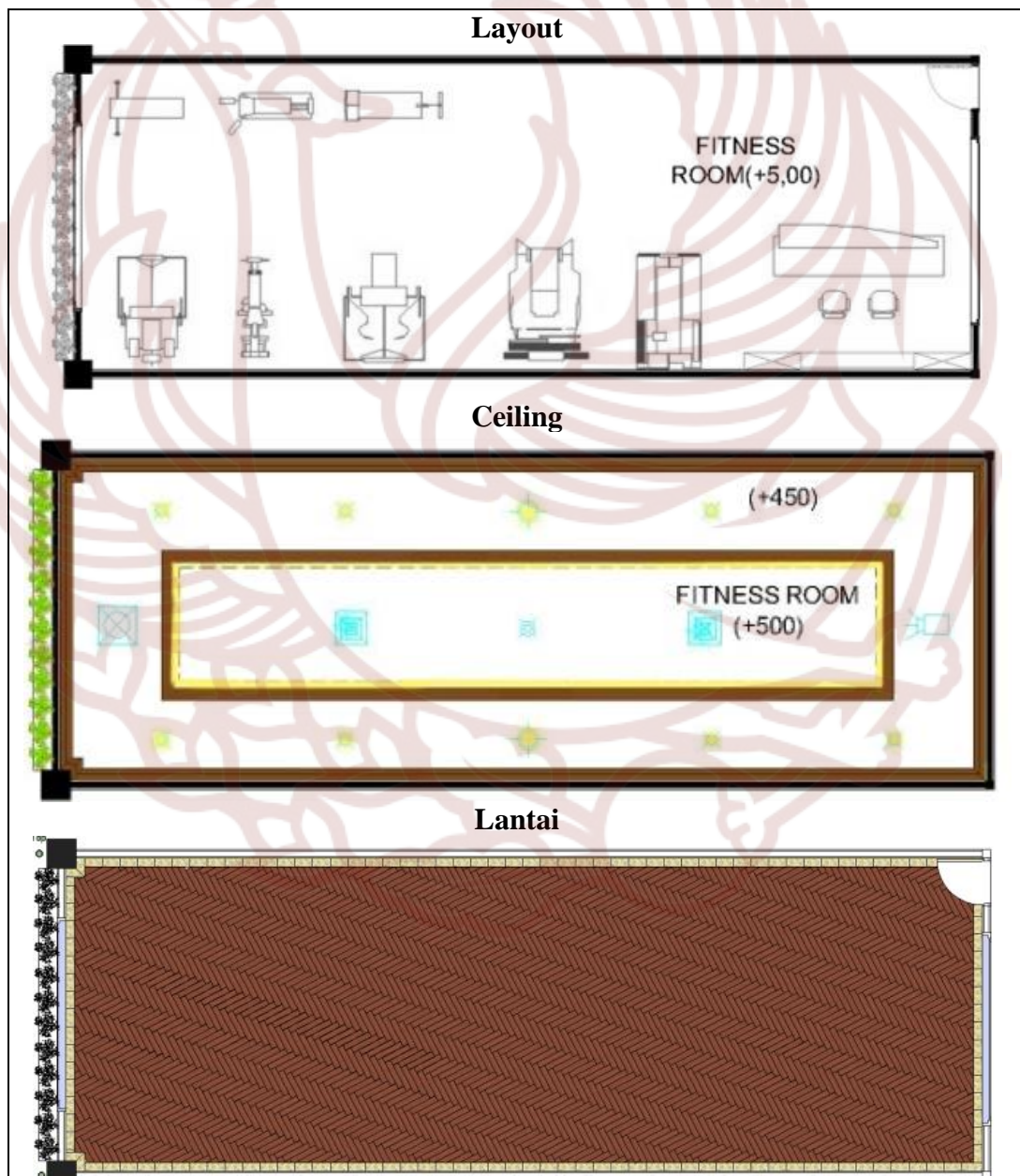
Tabel 58. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang *in-door training*

Koreksi	Keterangan
Kelebihan	Unsur pembentukan ruangan yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsi ruangan, dengan pemilihan material yang mengutamakan keamanan pemakai ruang, tetapi tidak mengesampingkan penciptaan tema dan pembentukan suasana ruang
Kekurangan	Penciptaan tema yang lebih sederhana dari ruang-ruang lainnya, karena lebih mengutamakan pemilihan material

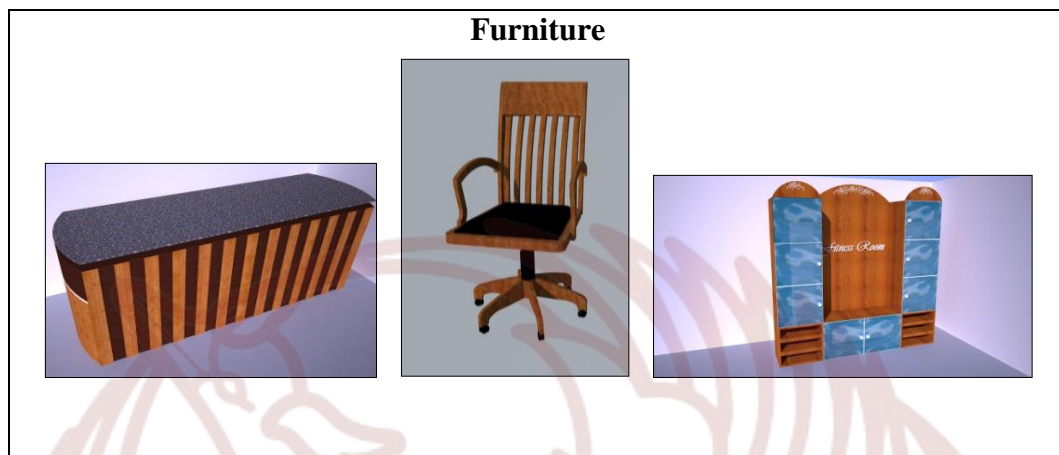
	pembentukan ruang yang bertujuan untuk keamanan pengguna ruang
--	--

4. Ruang Fitnes

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 192. Hasil dan penerapan desain pengisi ruang fitnes
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 193. Hasil dan penerapan desain pengisi ruang ruang *fitnes*
(Sumber; Cahyaning Candra)

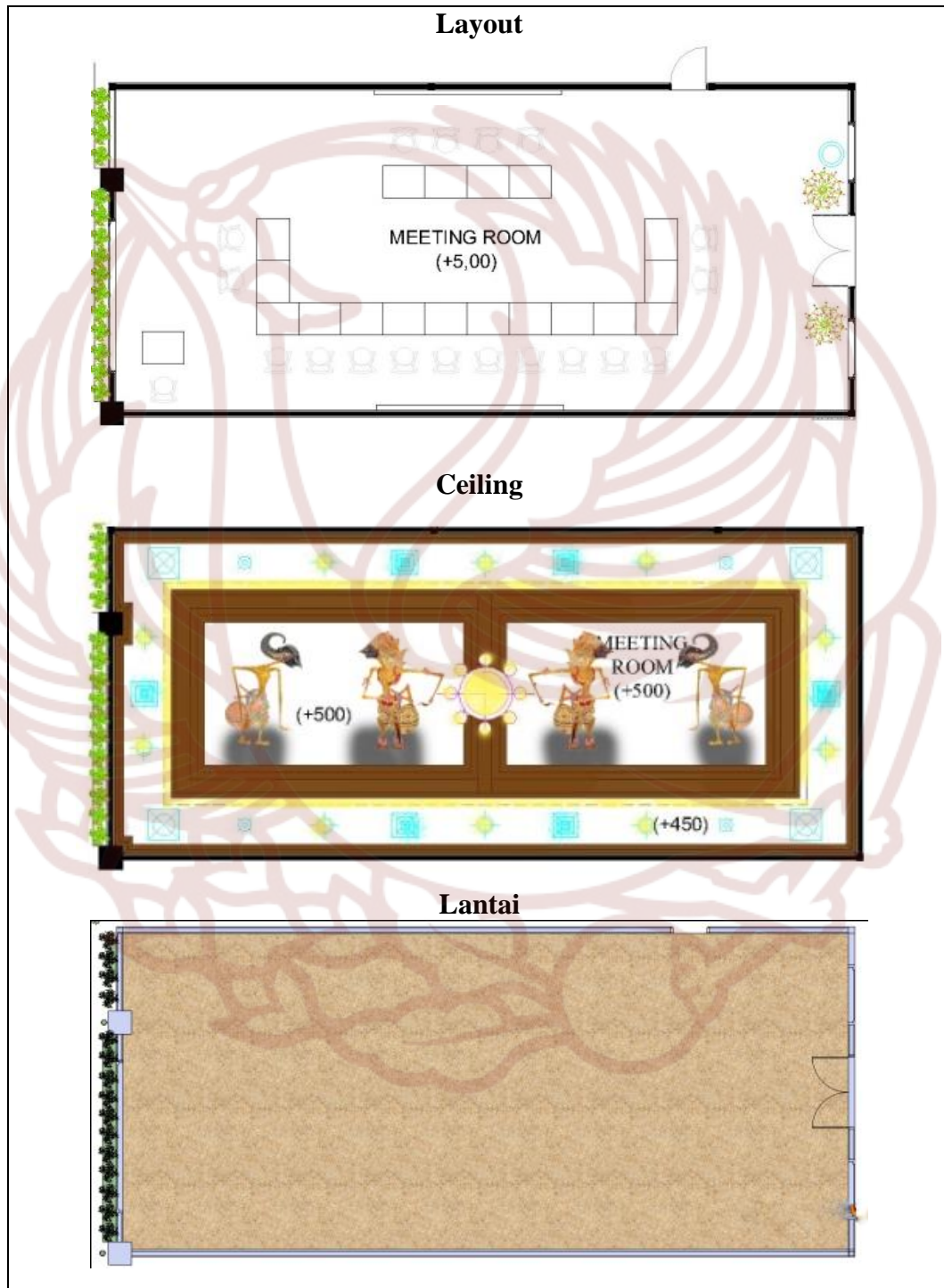
b. Keterangan Material

Tabel 59. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas *fitnes*

Koreksi	Keterangan
Kelebihan	Unsur pembentuk dan pengisian ruang sesuai dengan tema dan fungsi ruang
Kekurangan	Lebih cenderung bahan pengisi ruang dan pembentukan ruang memiliki pemilihan warna hangat dan natural

5. Ruang Meeting

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 194. Hasil dan penerapan desain ruang *meeting*
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 195. Hasil dan penerapan desain ruang *meeting*
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material

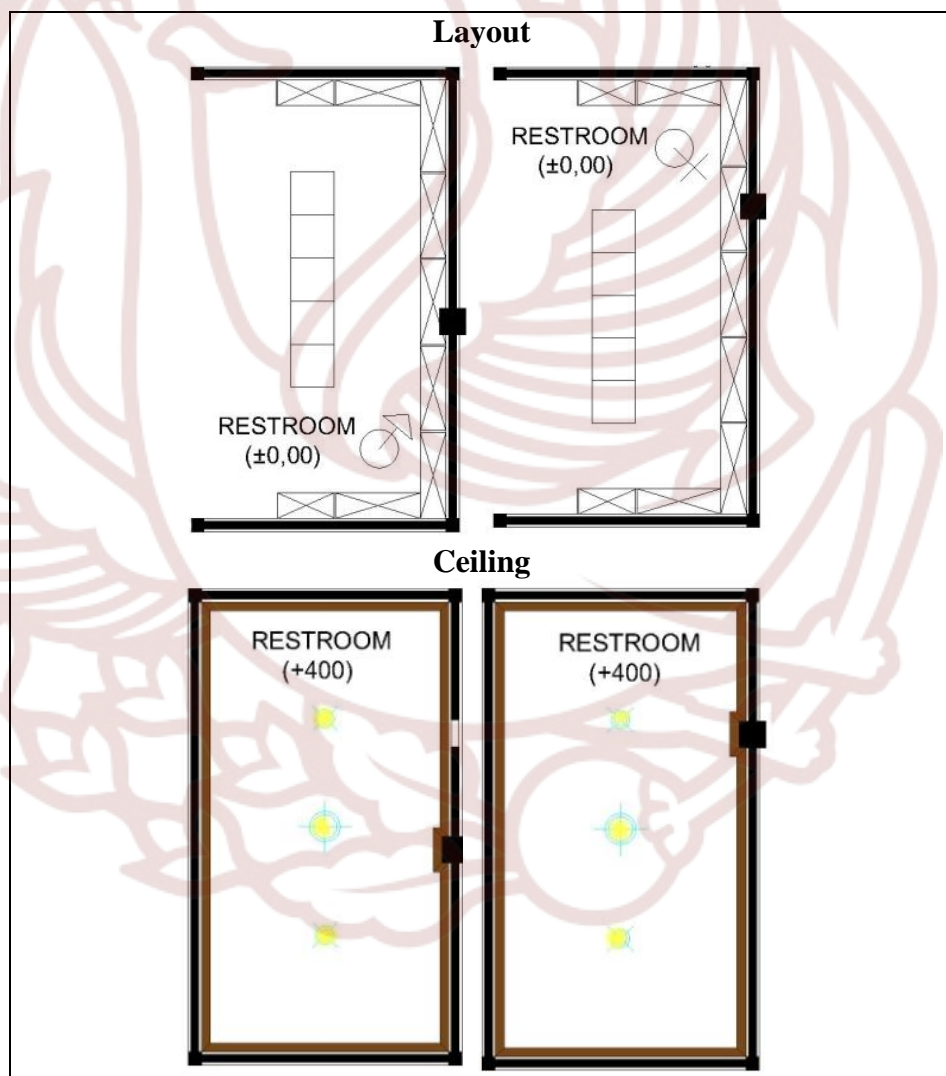
Tabel 60. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas *meeting*

Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Layout, ceiling, lantai, dan furniture dalam pemilihan materia, pembilihan bentuk dan warna, serta fungsi sudah serasi dengan tema, penciptaan suasana, dan fungsi ruangan <i>Meeting room</i>

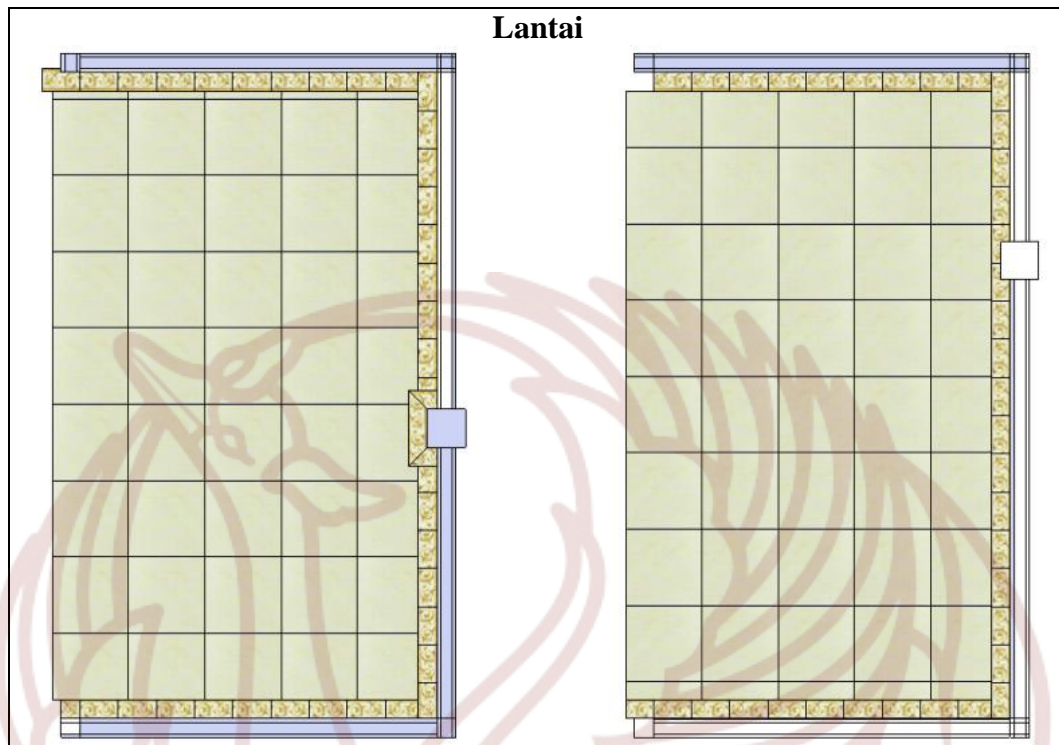
Kekurangan	Desain ceiling ruangan yang terkesan lebih menonjol dengan lukis wayangnya daripada desain lantai dan furniturnya
-------------------	---

6. Ruang Restroom

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 196. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang *restroom*
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 197. Hasil dan penerapan desain lantai ruang *restroom*
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 198. Hasil dan penerapan desain ruang *restroom*
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material

Tabel 61. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas *restroom*

Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Unsur pembentuk ruang dan furniture sesuai dengan fungsi kebutuhan ruang

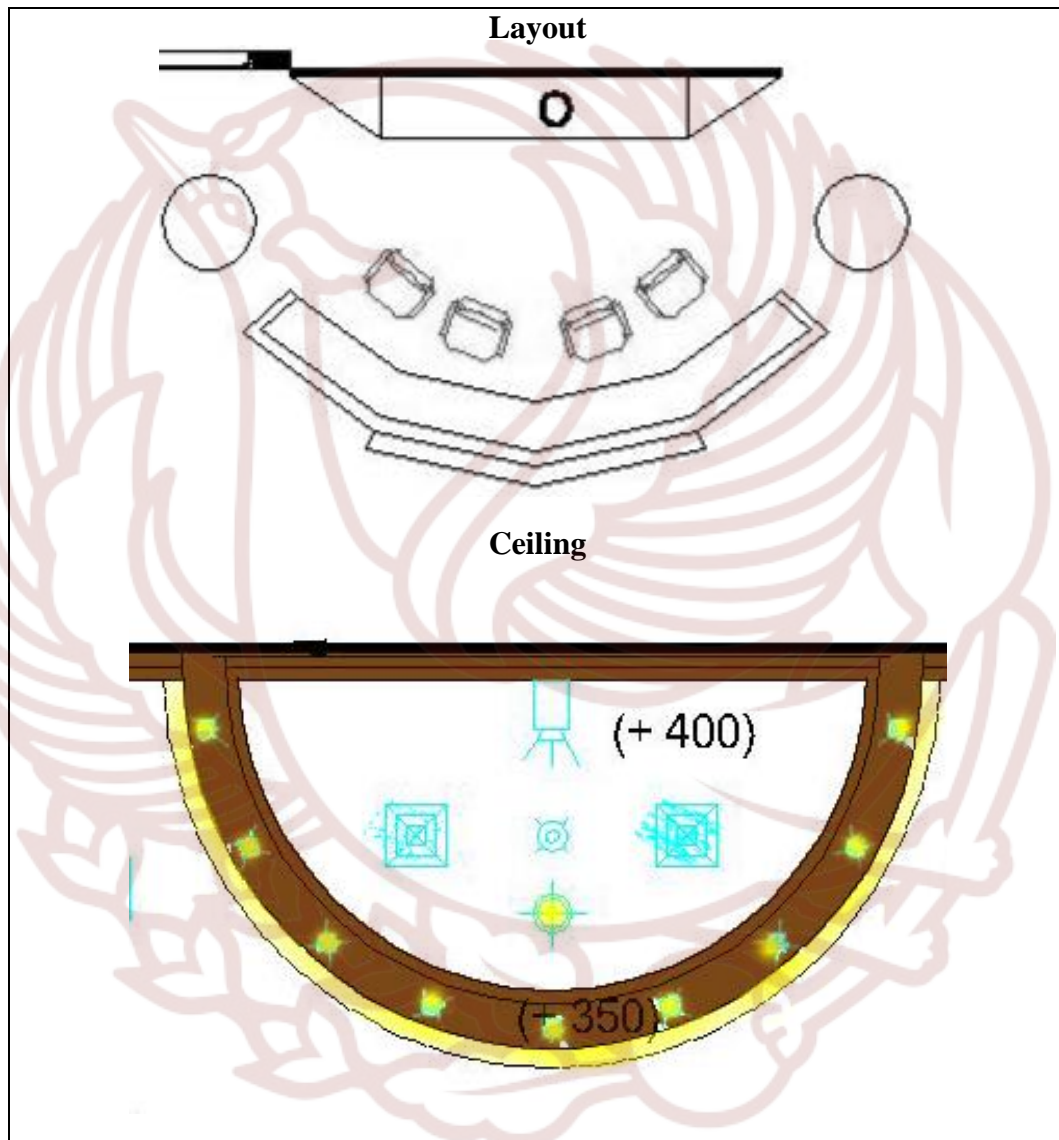
Kekurangan	Pemilihan tone warna pada lantai dan ceiling yang terkesan sederhana
------------	--



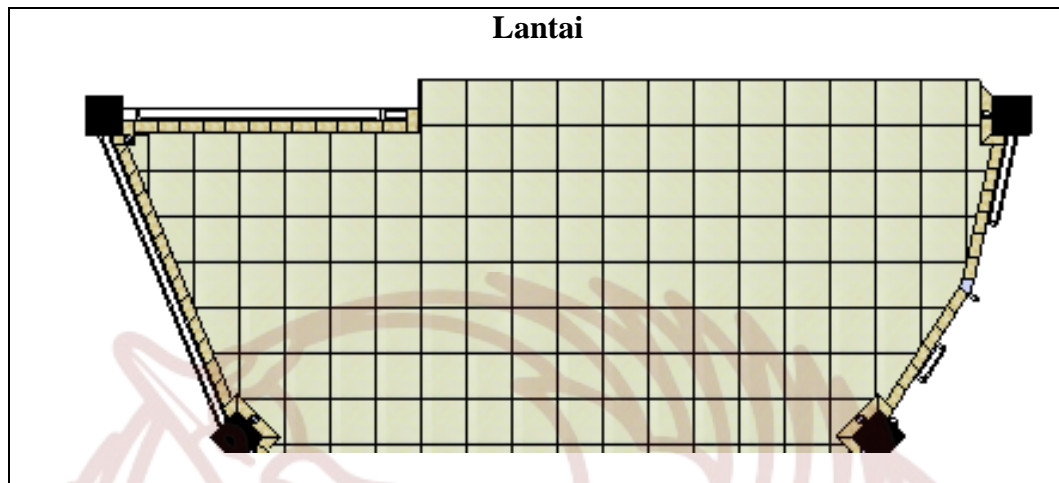
C. Hasil Dan Penerapan Desain Area *Office Room*

1. *Front Desk*

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 199. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang *Front desk*
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 200. Hasil dan penerapan desain lantai ruang *Front desk*
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 201. Hasil dan penerapan desain furniture *Front desk*
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material

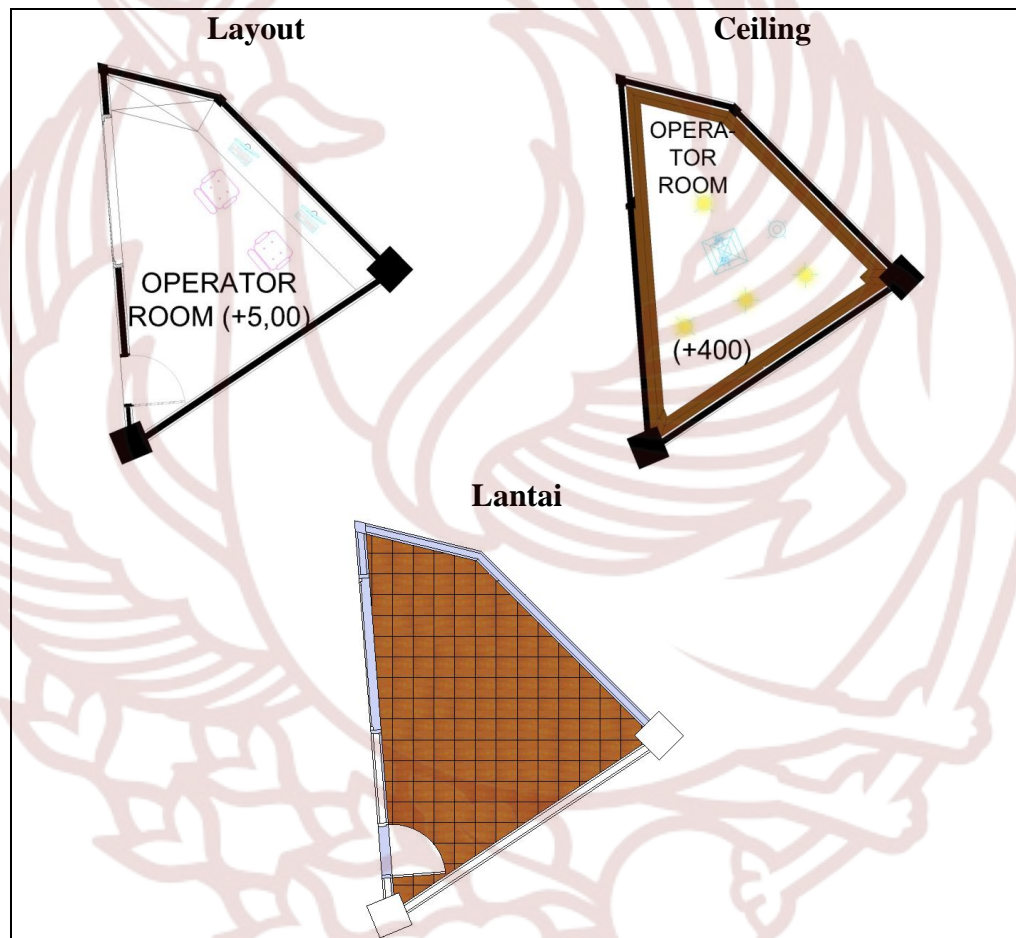
Tabel 62. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas *Front desk*

Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Pemilihan desain pada ceiling dan lantai sesuai dengan tema, penciptaan suasana dan fungsi ruangan,

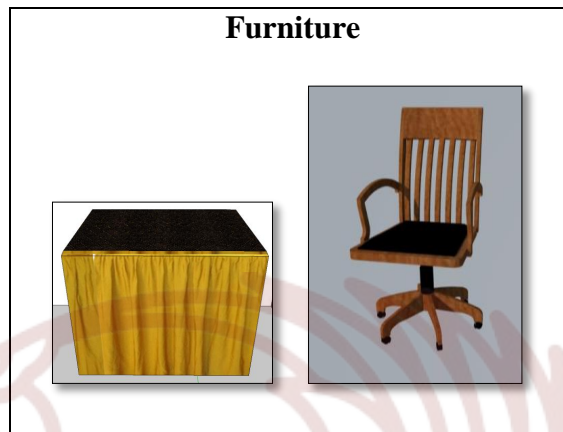
Kekurangan	Terlalu banyak penggunaan gambar wayang pada desain front desk
-------------------	--

2. Ruang *Operator room*

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 202. Hasil dan penerapan desain ruang *Operator room*
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 203. Hasil dan penerapan desain furniture ruang *Operator room*
(Sumber; Cahyaning Candra)

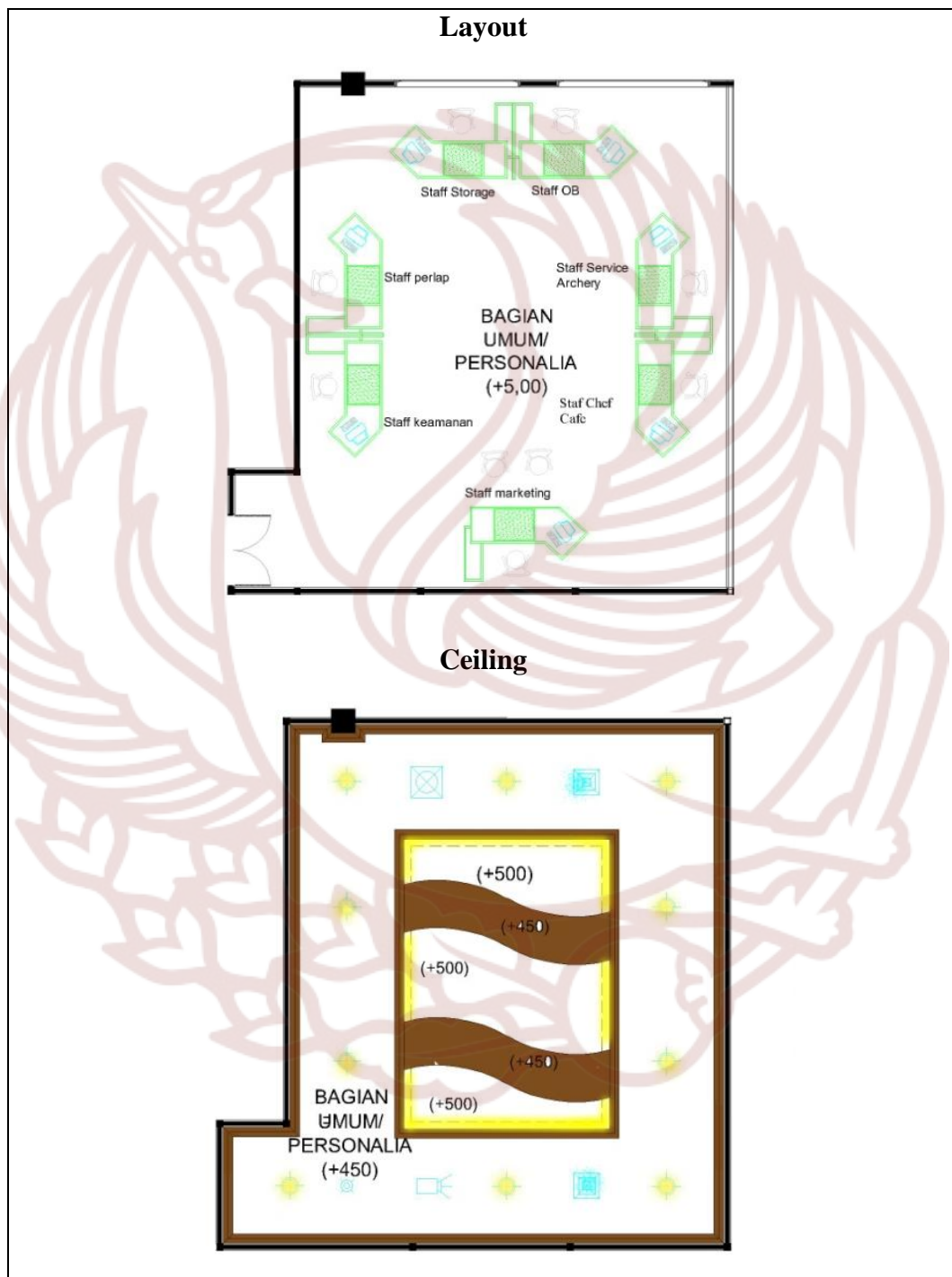
b. Keterangan Material

Tabel 63. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas *Operator room*

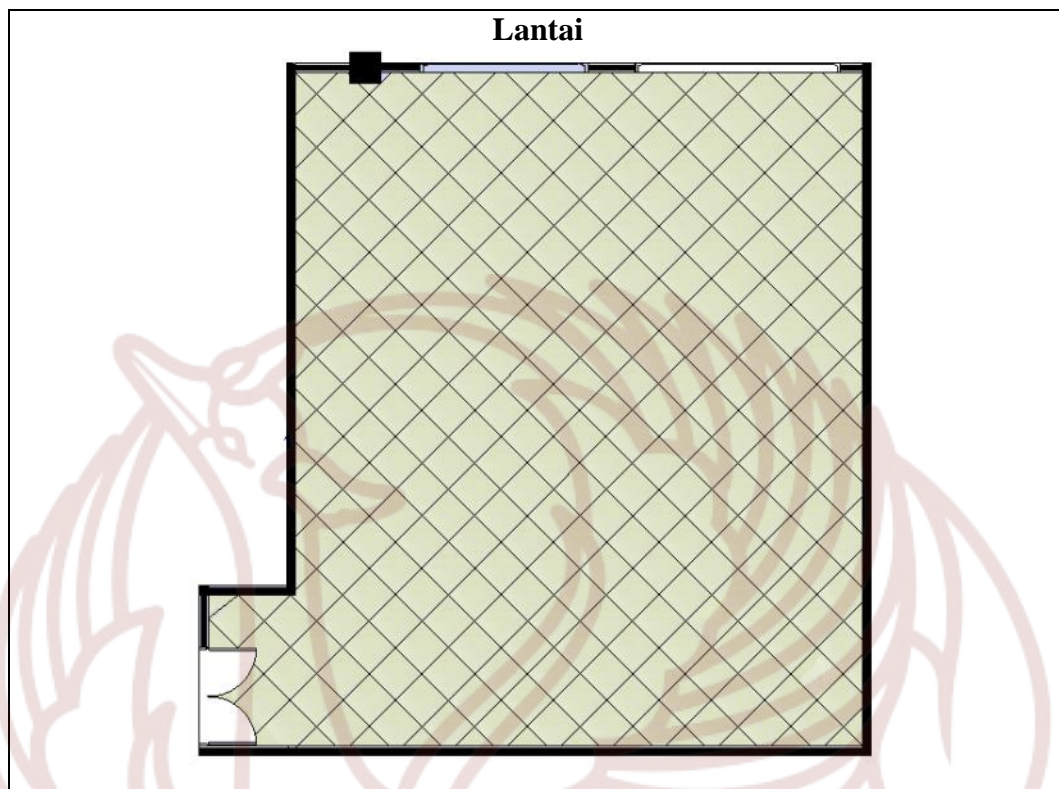
Koreksi	Keterangan
Kelebihan	Desain ruangan untuk unsur pembentukan ruang sesuai dengan fungsi ruang, tema dan penciptaan suasana.
Kekurangan	Desain ruangan yang terlalu memiliki banyak sudut tidak mendukung efisiensi gerak dalam ruangan.

3. Ruang Bagian Personalia/ Umum

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 204. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian Personalia/ Umum
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 205. Hasil dan penerapan desain lantai ruang bagian personalia/ umum
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 206. Hasil dan penerapan desain furniture ruang bagian personalia/ umum
(Sumber; Cahyaning Candra)

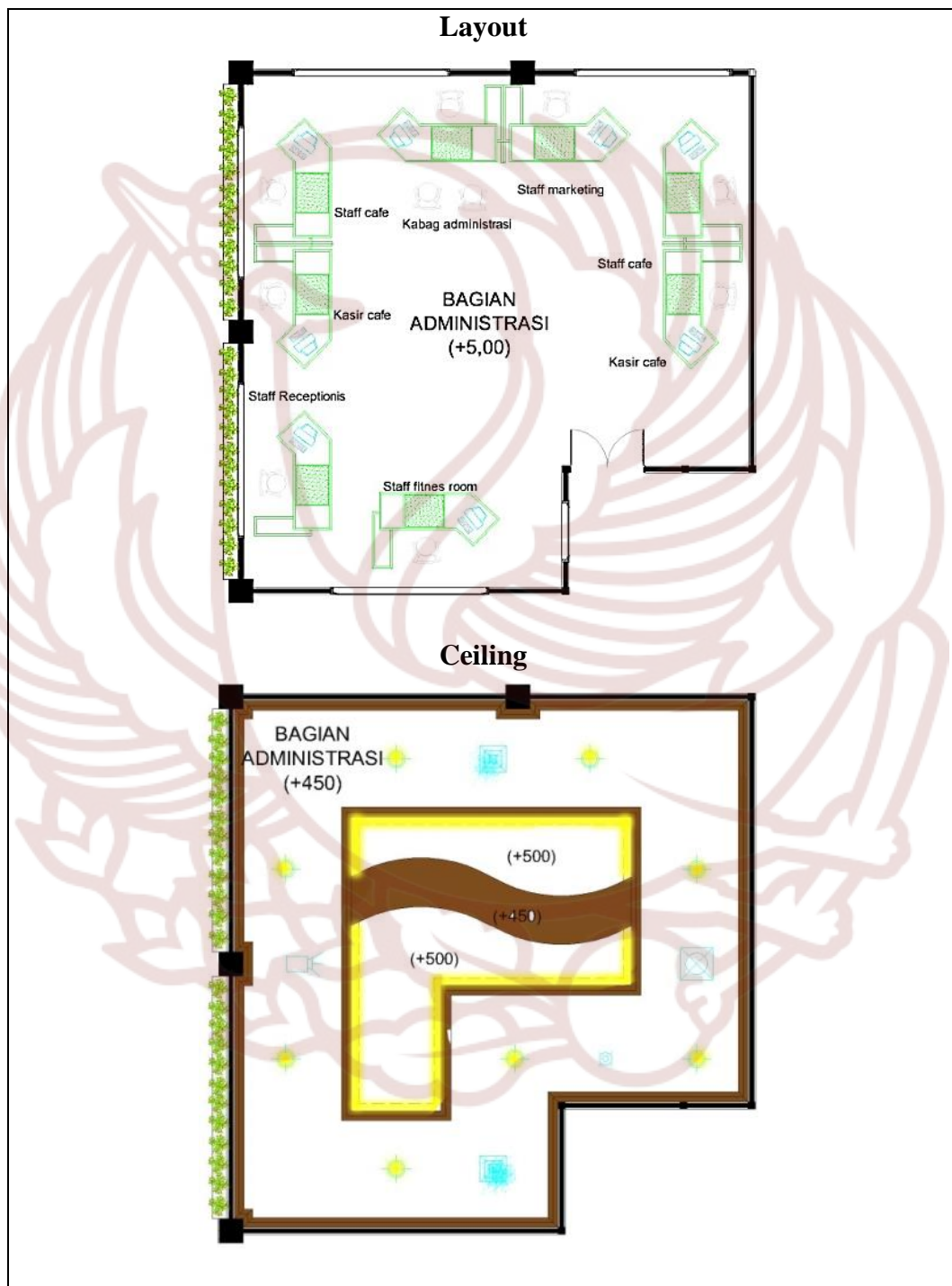
b. Keterangan Material

Tabel 64. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas bagian personalia/ umum

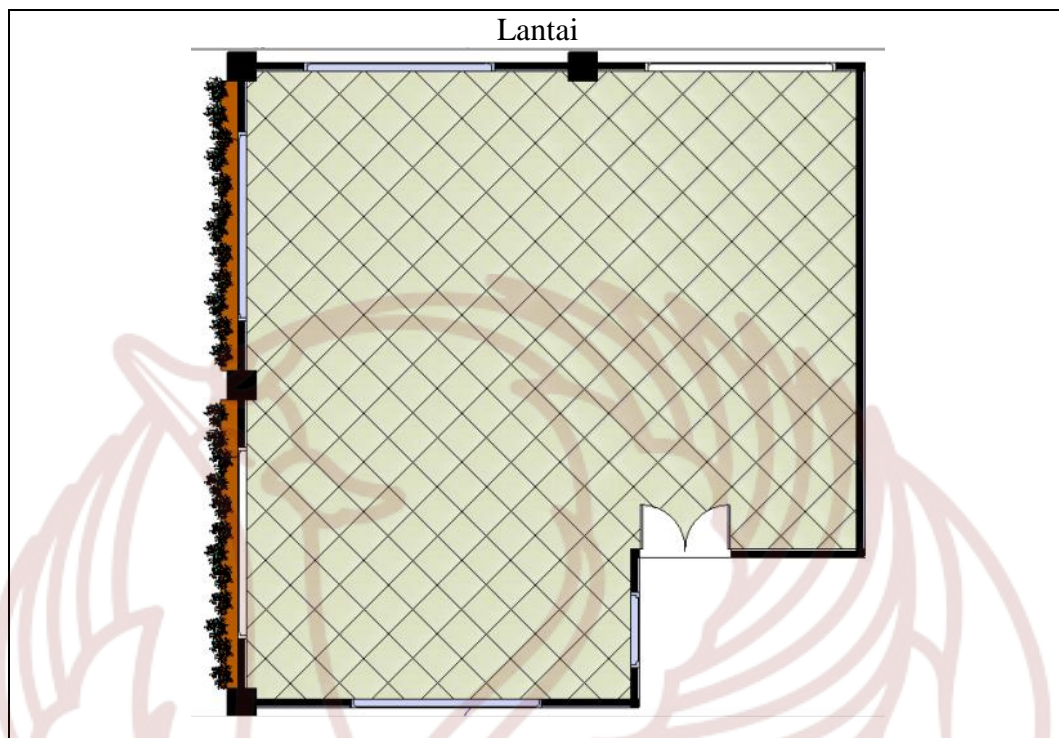
Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain untuk unsur pembentukan ruangan sesuai dengan tema, penciptaan suasana, dan fungsi ruangan, ada nya desain garis lengkung di ceiling, dapat mengurangi kesan sifat ruangan kantor yang terkesan kaku dan terlalu tegang
Kekurangan	Desain pemilihan tone warna pada lain terlalu sederhana.

4. Ruang Bagian Administrasi

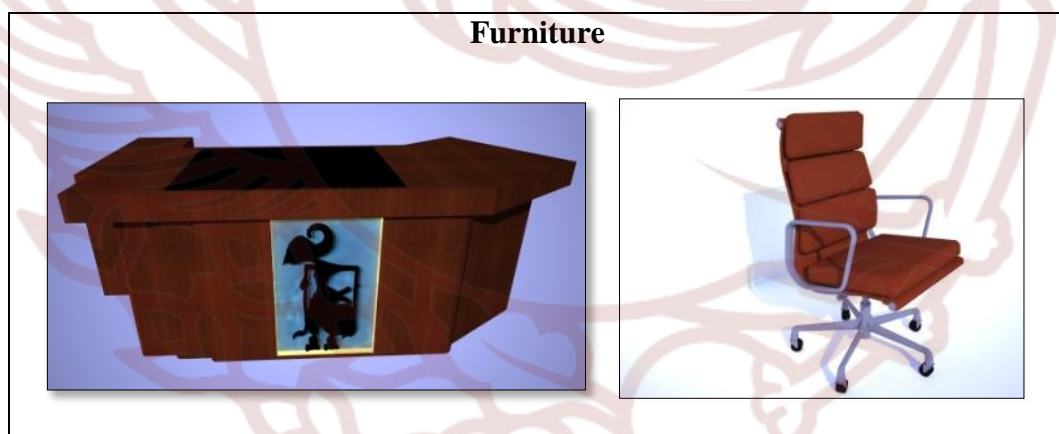
a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 207. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian Personalia/ Umum
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 208. Hasil dan penerapan desain lantai ruang bagian Personalia/ Umum
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 209. Hasil dan penerapan desain furniture ruang Bagian Administrasi
(Sumber; Cahyaning Candra)

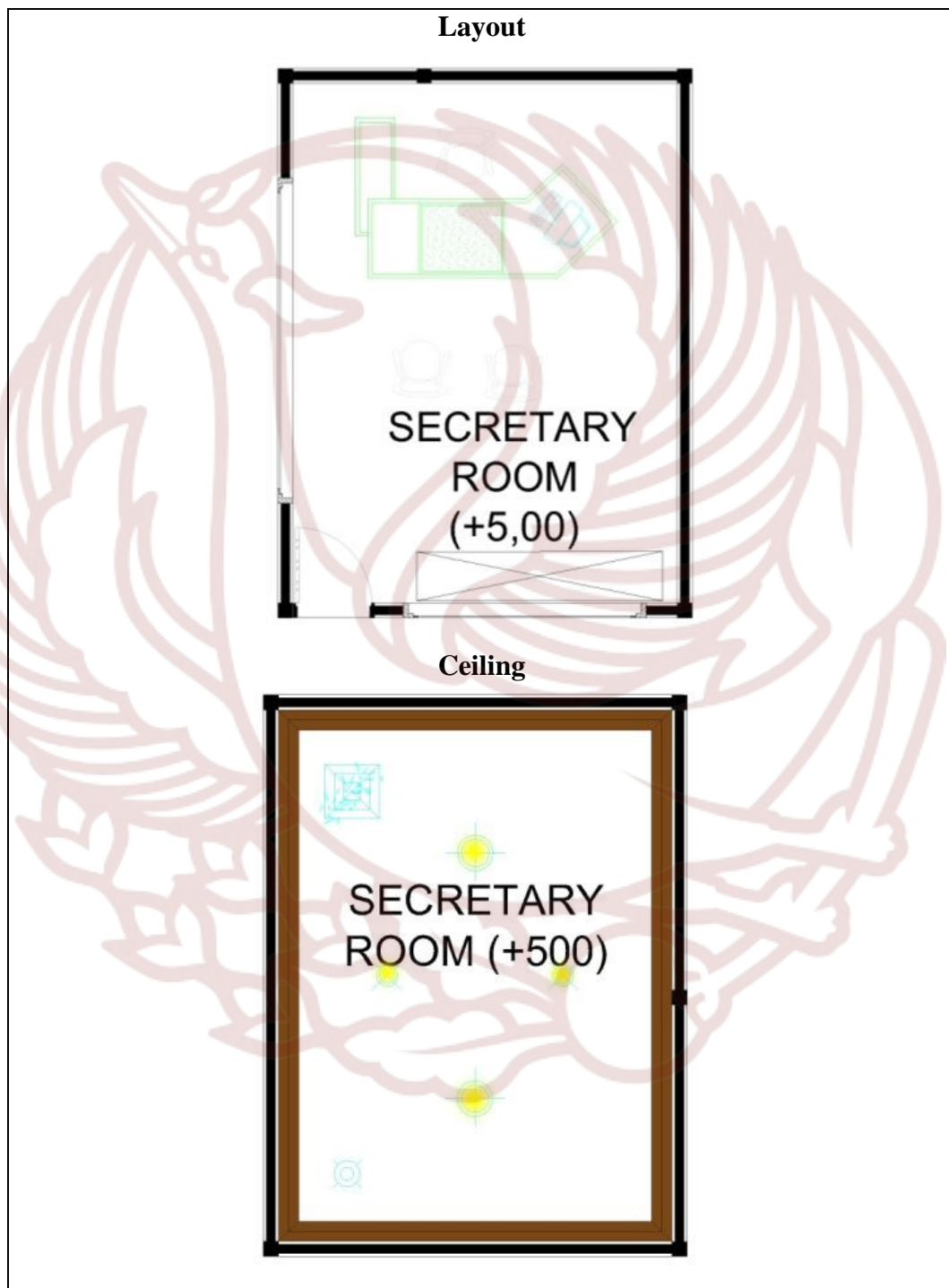
b. Keterangan Material

Tabel 65. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kelas bagian Administrasi

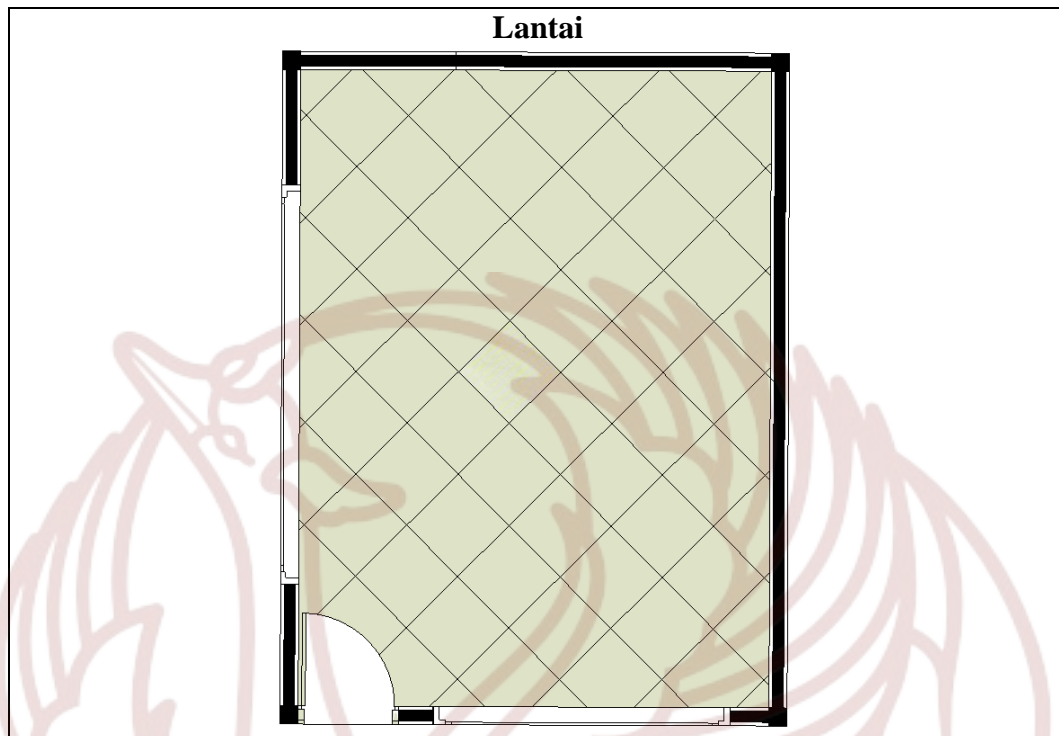
Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Pemilihan desain layout bertujuan membangun interaksi antar satu dengan yang lain maka di buat berhadapan, desian intuk unsur pembentukan ruang dan pengisi ruang telah sesuai dengan tema, penciptaan suasana, dan fungsi ruangan kantor
Kekurangan	Desain pemilihan tone warna pada desain lantai yang terlalu sederhana

5. Ruang Kantor Sekertaris

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 210. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian kantor sekretaris
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 211. Hasil dan penerapan desain lantai ruang kantor sekretaris
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 212. Hasil dan penerapan desain furniture ruang kantor sekretaris
(Sumber; Cahyaning Candra)

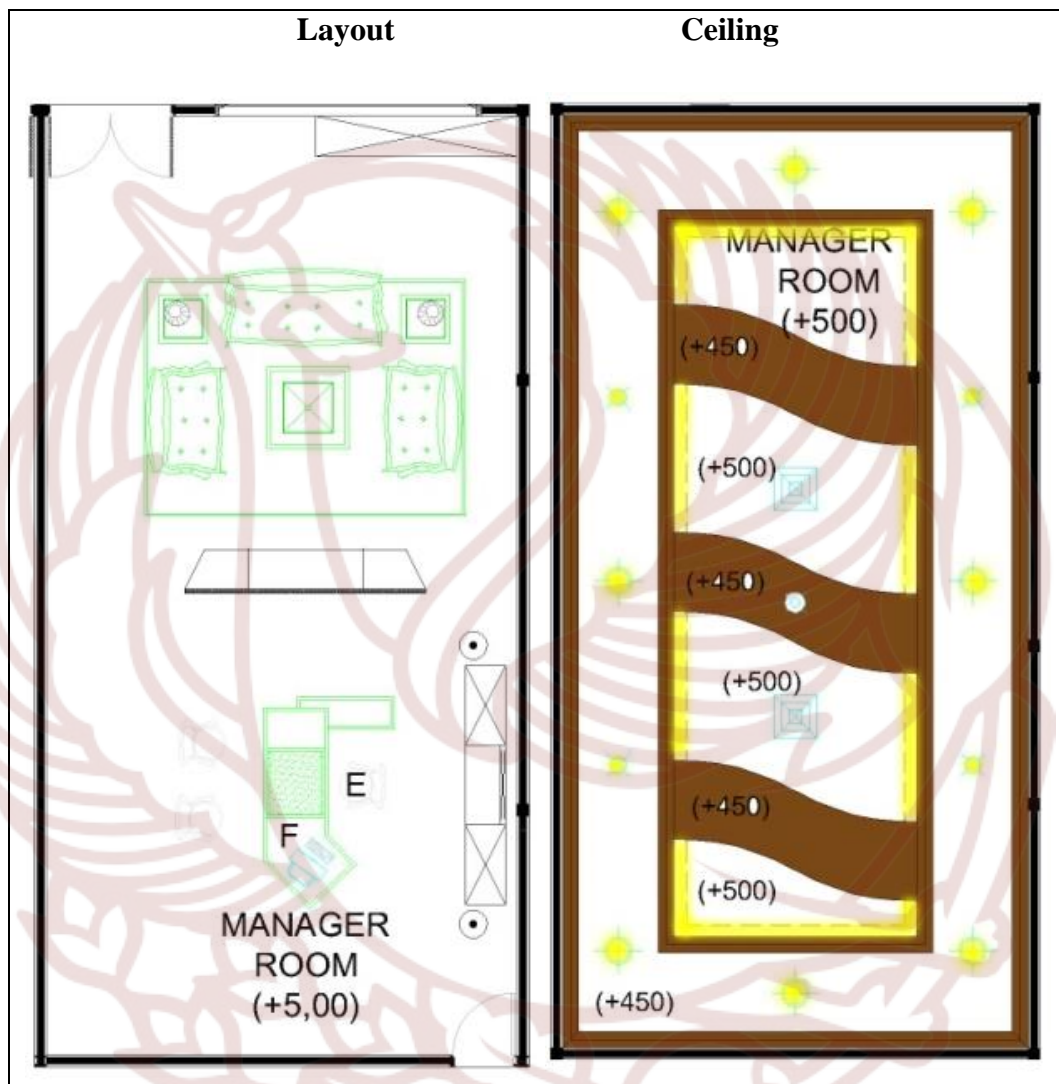
b. Keterangan Material

Tabel 66 . Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kantor sekretaris

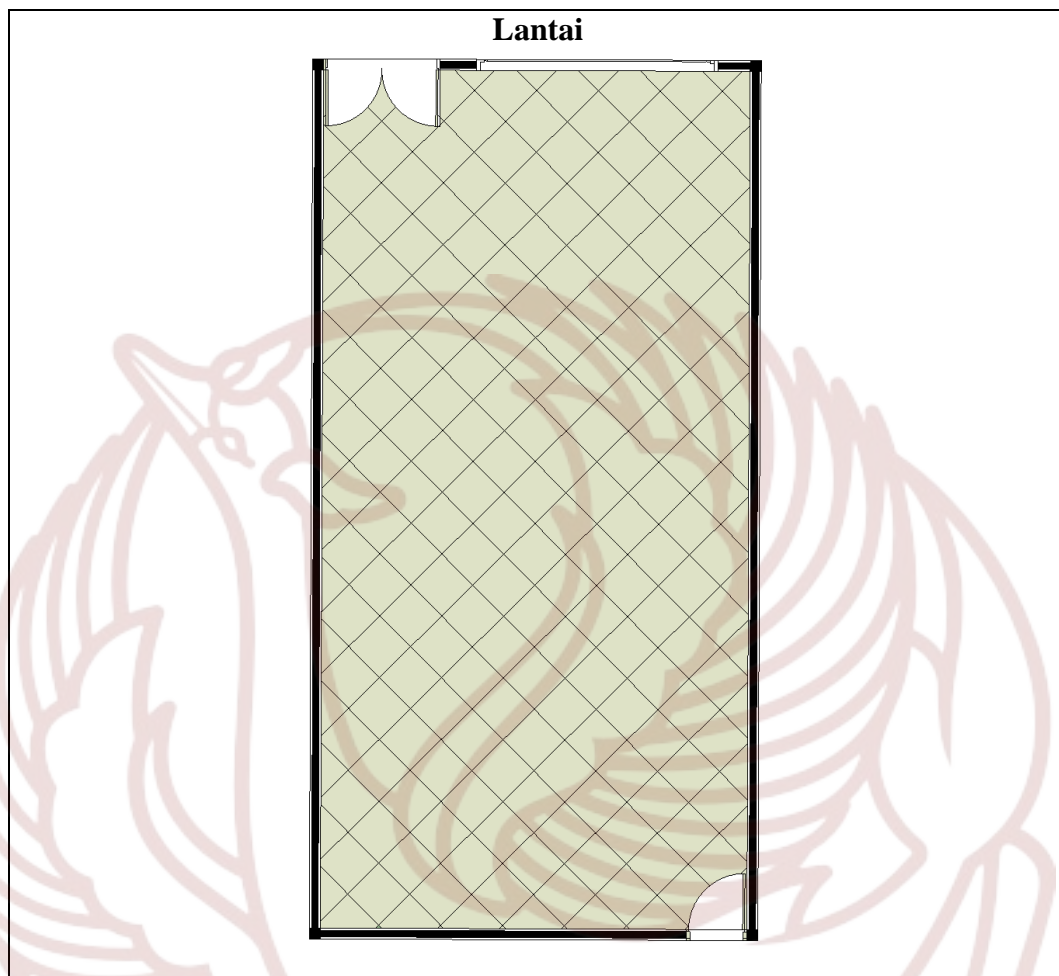
Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain untuk unsur pembentukan ruang dan pengisi ruangan yang telah sesuai penciptaan suasana, tema ruangan dan fungsi dari ruangan
Kekurangan	Desain untuk lanati an ceiling yang terkesan sederhana, dan monoton

6. Ruang Kantor Manager

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 213. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian kantor manager
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 214. Hasil dan penerapan desain lantai ruang bagian kantor manager
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 215. Hasil dan penerapan desain furniture ruang kantor manager
(Sumber; Cahyaning Candra)

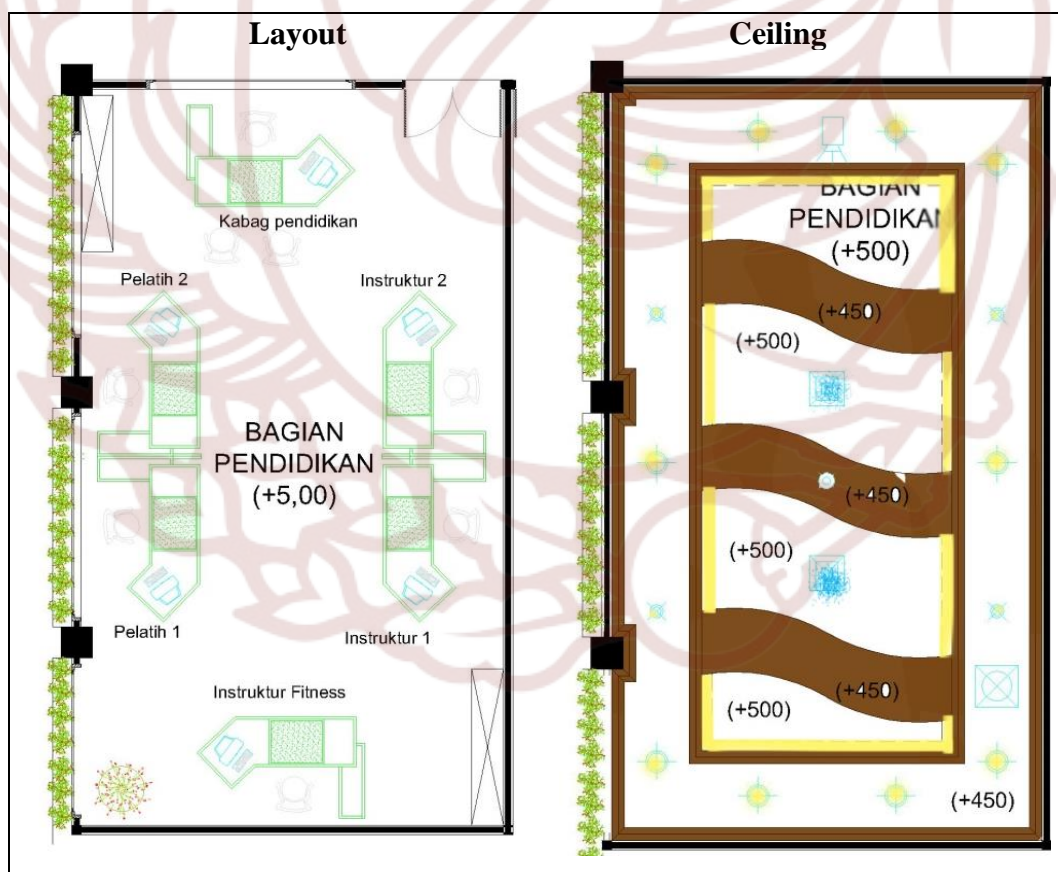
b. Keterangan Material

Tabel 67. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang manager

Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain ruangan dari unsur pembentuk ruang serta pengisi ruang, telah sesuai dengan tema, sifat, dan fungsi ruangan dari
Kekurangan	Pemilihan warna dan dan daesain pemilihan material bahan pembentuk furniture yang bersifat hangat

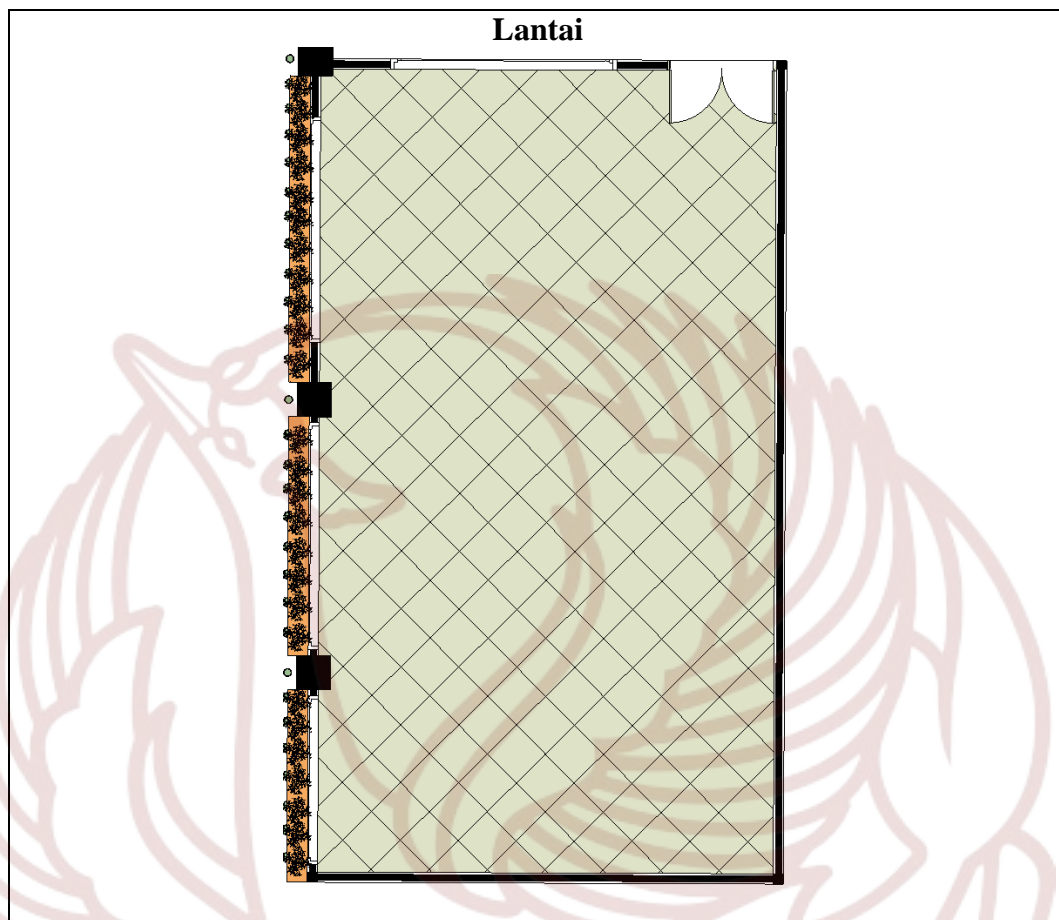
7. Ruang Kantor Bagian Pendidikan

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 216. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang bagian pendidikan

(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 217. Hasil dan penerapan desain lantai ruang kantor bagian pendidikan
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 218. Hasil dan penerapan desain furniture ruang kantor bagian pendidikan
(Sumber; Cahyaning Candra)

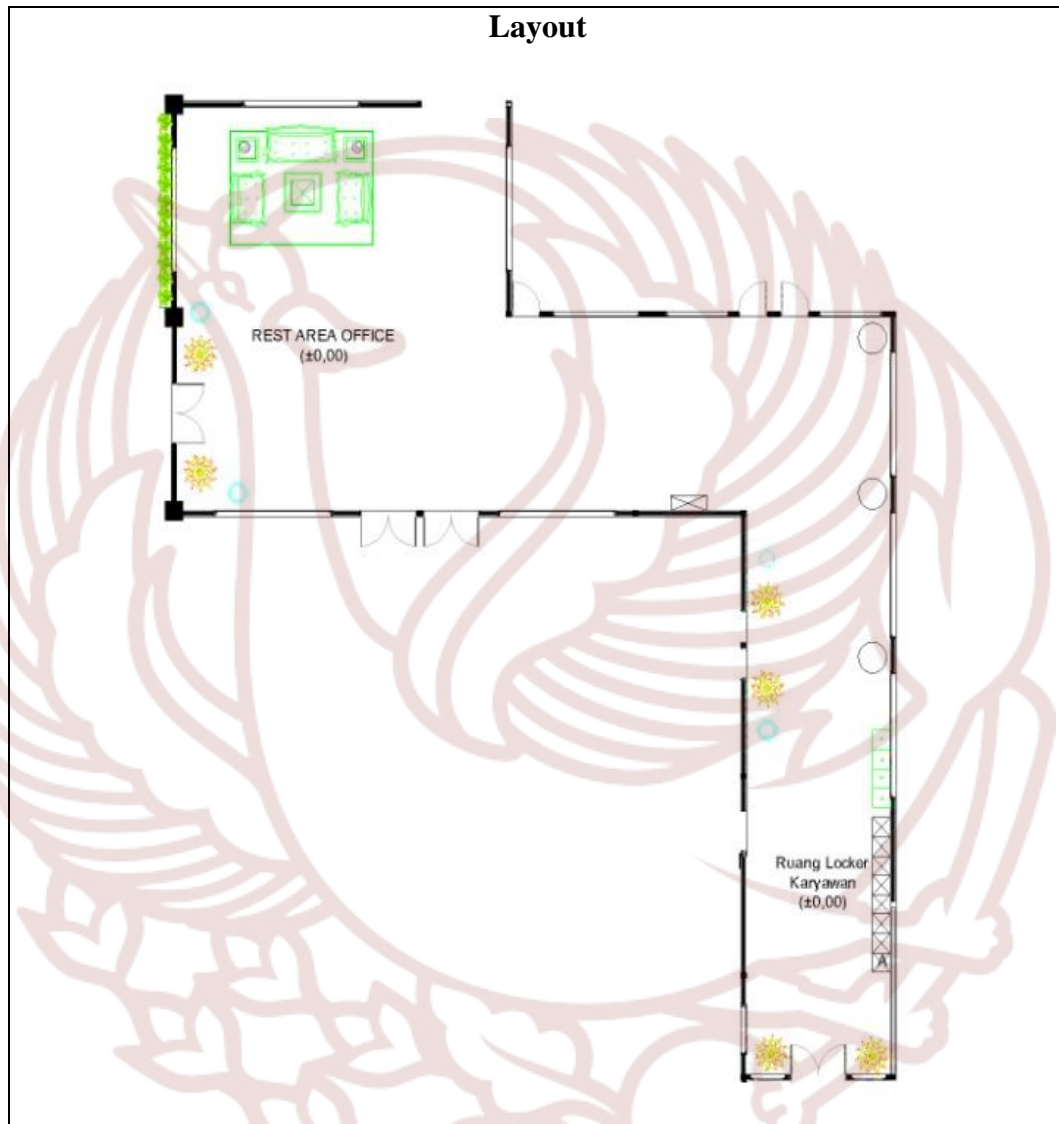
b. Keterangan Material

Tabel 68. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang kantor bagian pendidikan

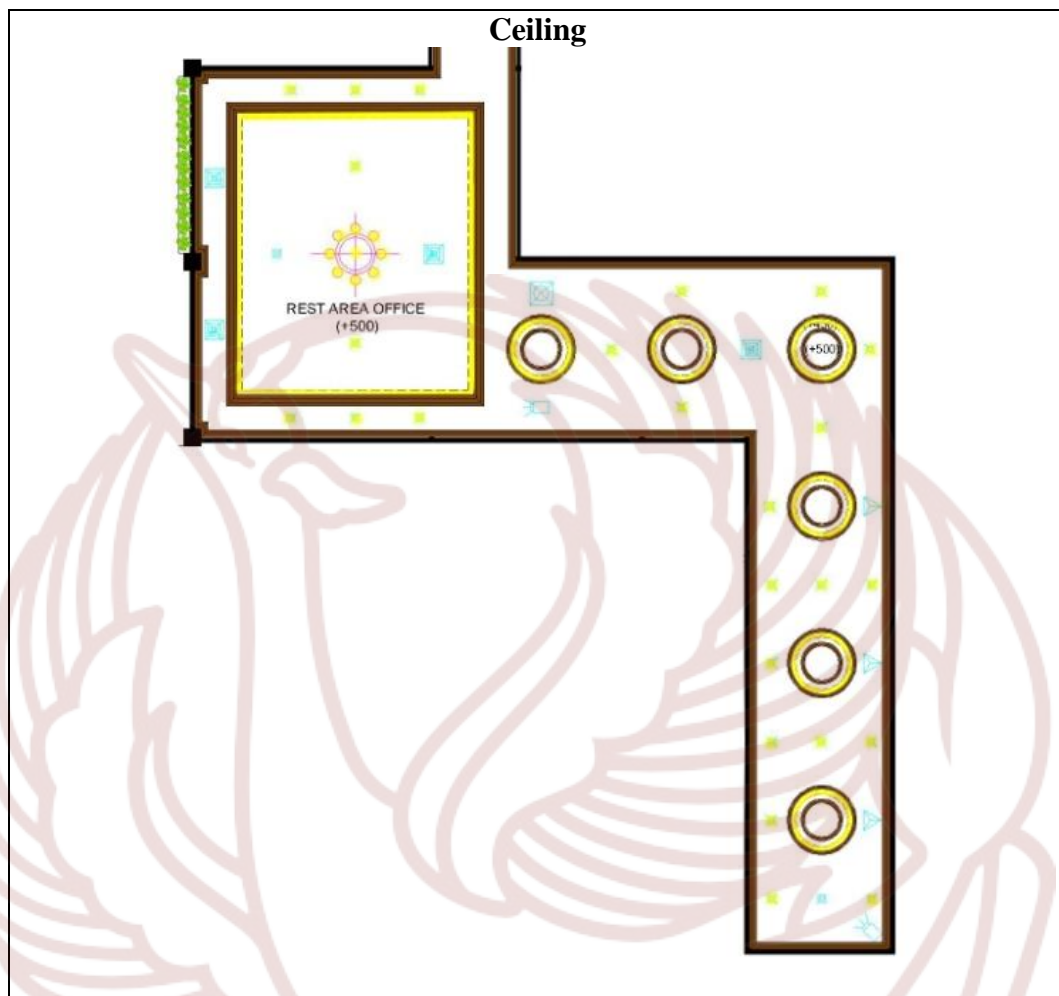
Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain layout yang bertujuan memperkuat interaksi pengguna ruang, desain pembentuk ruang dan pengisi ruangan telah sesuai dengan tema, penciptaan suasana, dan fungsi ruangan
Kekurangan	Bentuk desain layout yang berhadap-hadapan sedikit mengganggu kinerja karyawan dan membuat terlalu banyak interaksi pengguna

8. Area Transisi

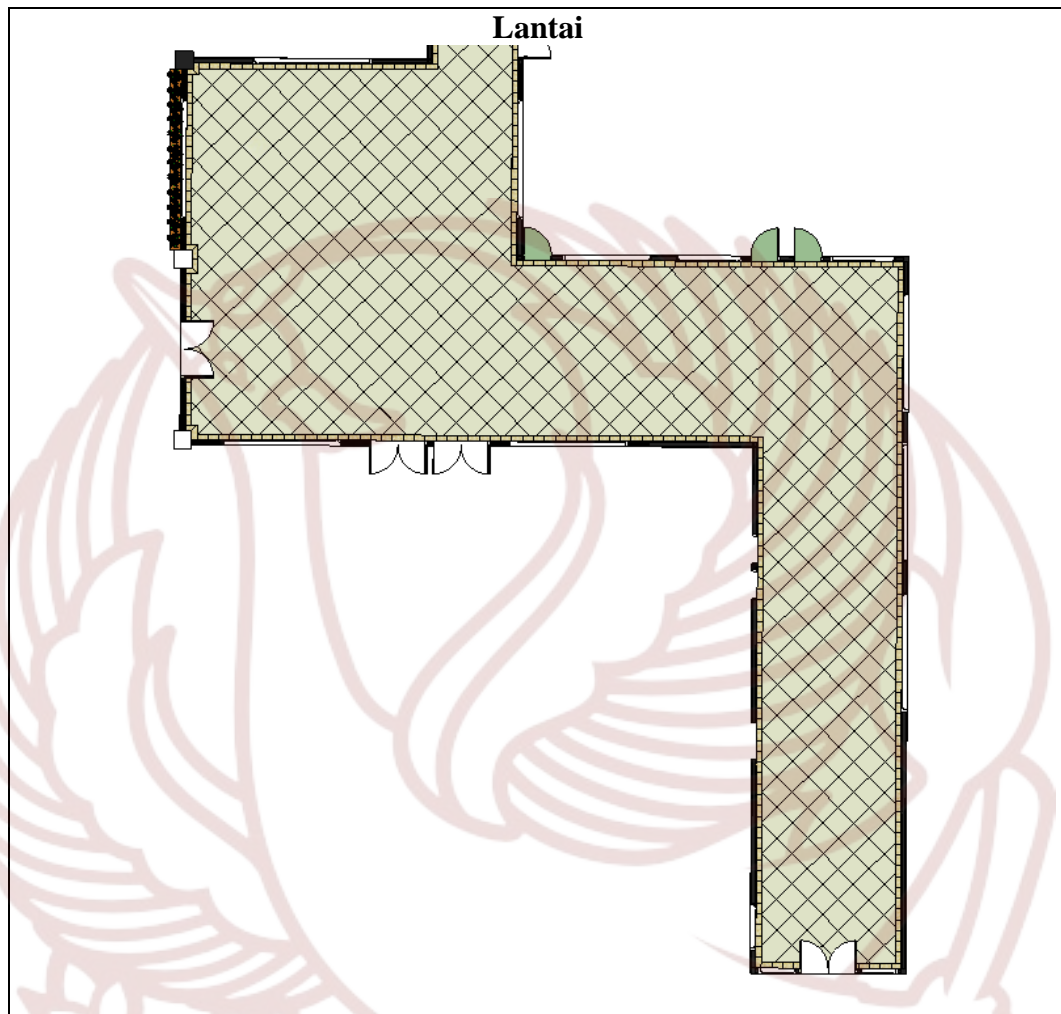
a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 219. Hasil dan penerapan desain layout ruang rest area office
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 220. Hasil dan penerapan desain ceiling ruang rest area office
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 221. Hasil dan penerapan desain lantai ruang rest area office
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 222. Hasil dan penerapan desain furniture ruang rest area office
(Sumber; Cahyaning Candra)

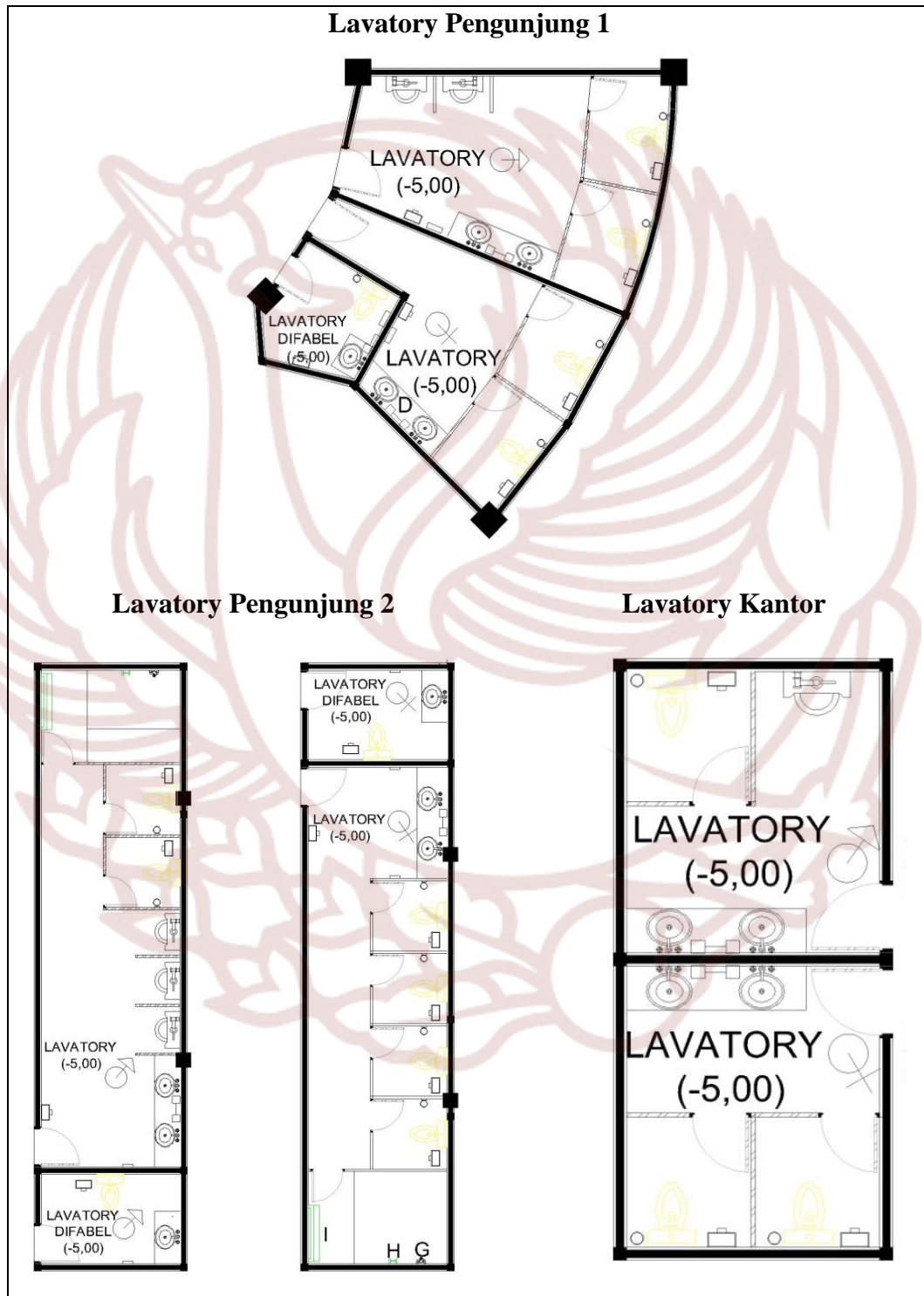
b. Keterangan Material

Tabel 69. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang rest area office

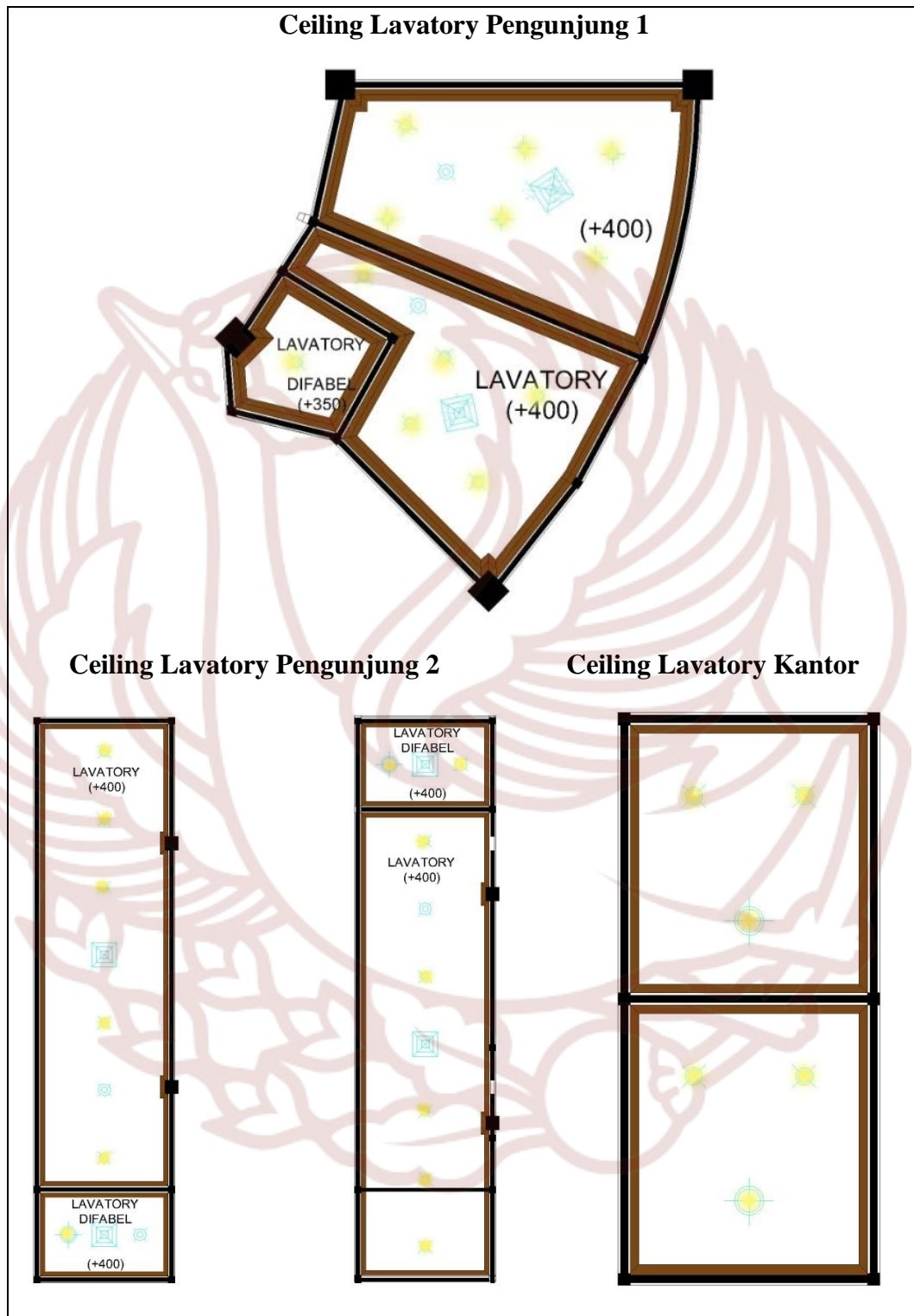
Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain furniture ruangan yang mengutamakan fungsi serta kenyamanan, dan keaman pengguna ruangan. Desian unsur pembentukan ruang yang sesuai dengan tema, sifat dan fungsi ruangan. Desain ceiling yang tidak monoton dengan adanya beberapa pola lingkaran
Kekurangan	Bentuk desain layout yang berbentuk lorong

9. Ruang Lavatory

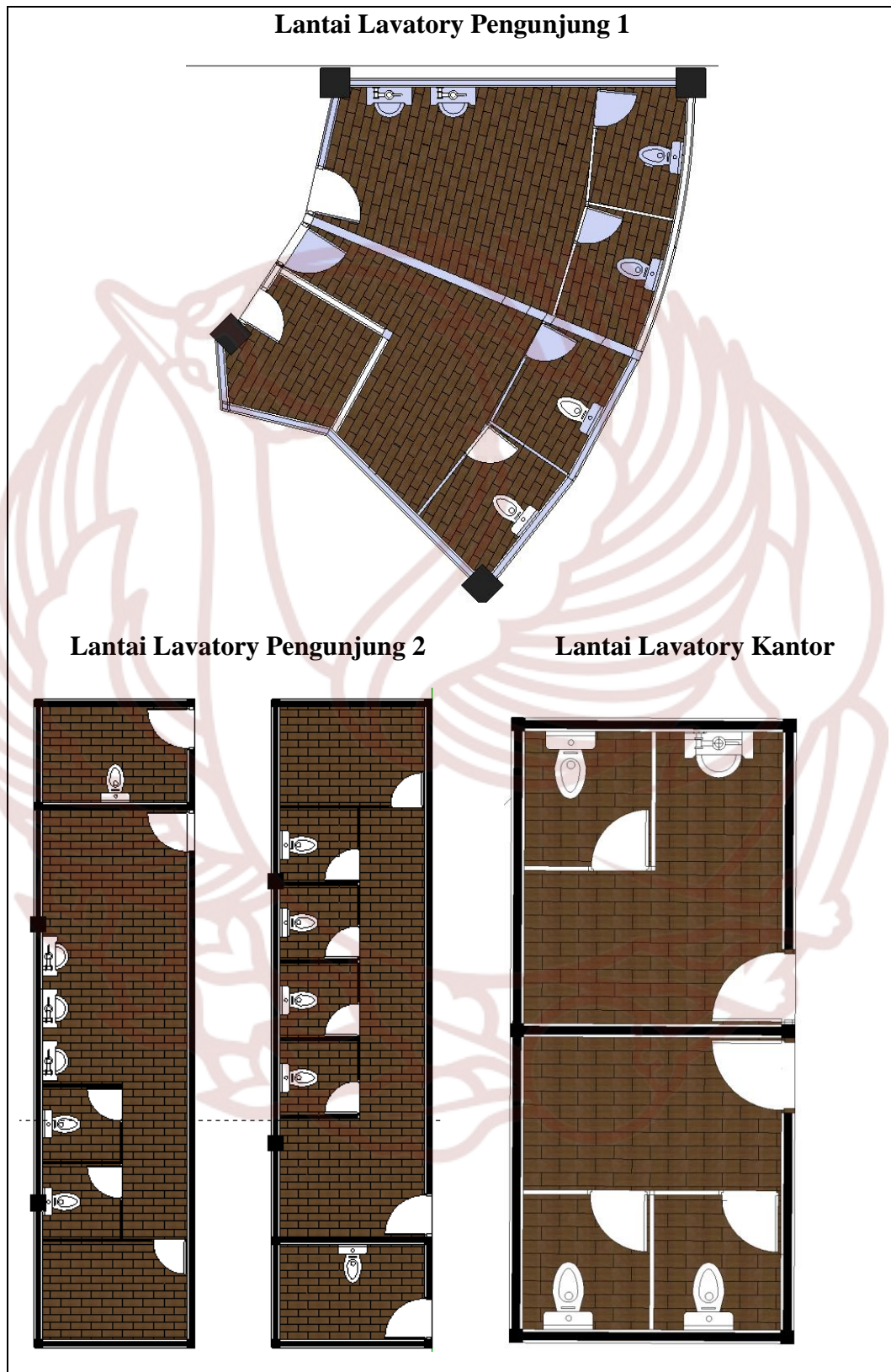
a. Hasil Dan Penerapan Desain



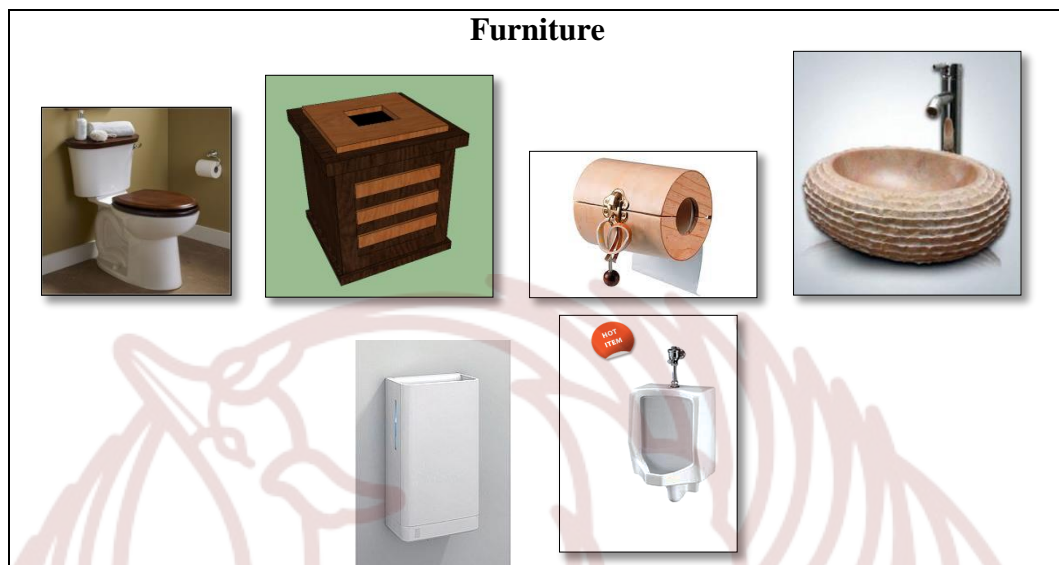
Gambar 223. Hasil dan penerapan desain layout ruang lavatory
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 224. Hasil dan penerapan desain ceiling ruang lavatory
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 225. Hasil dan penerapan desain lantai ruang lavatory
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 226. Hasil dan penerapan desain furniture ruang lavatory
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material

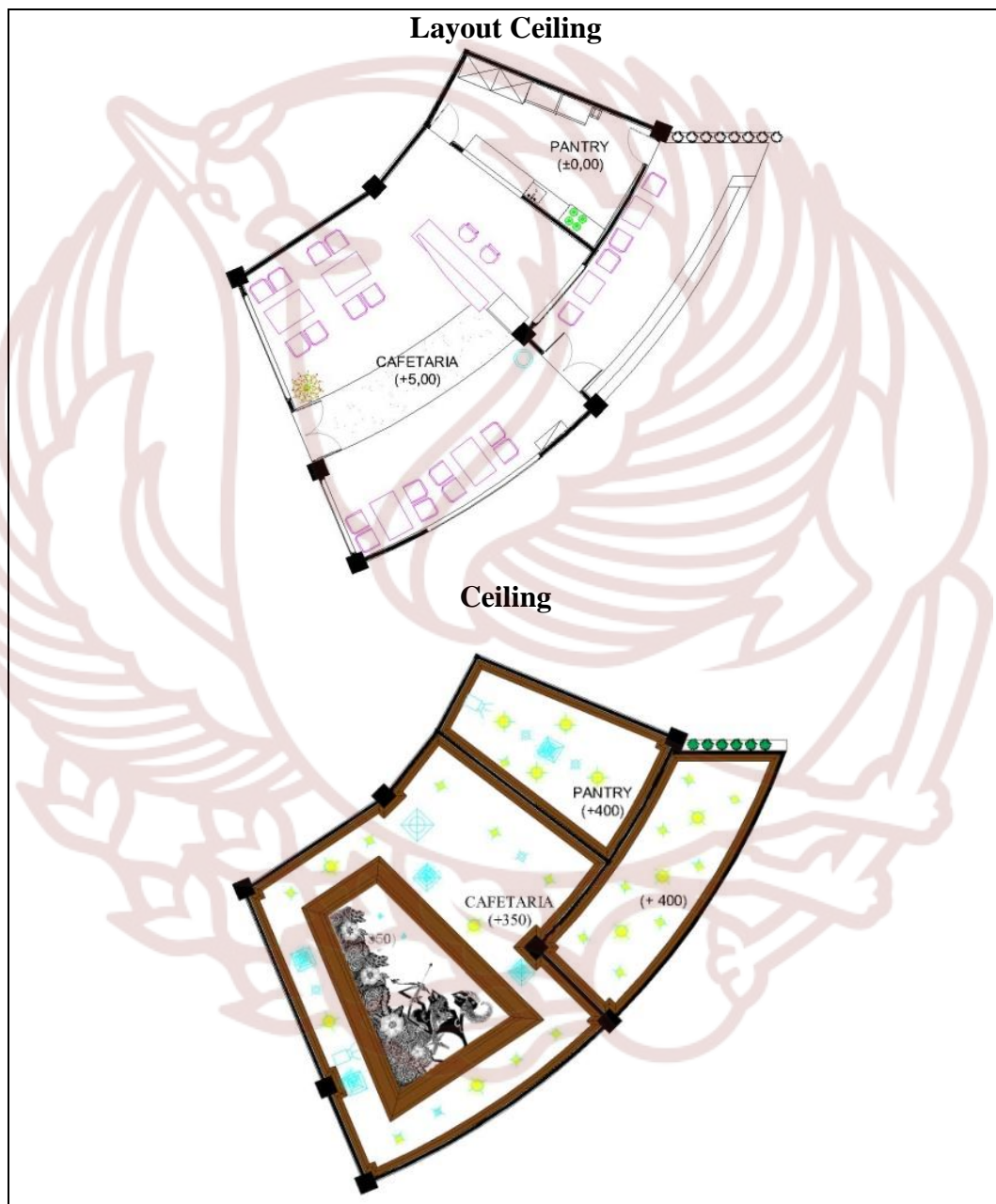
Tabel 70. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang lavatory

Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain lavatory yang sesuai dengan tema desain ruangan, desain furniture yang cukup lengkap dalam menunjang fungsi ruangan bagi pengguna
Kekurangan	Pemilihan warna dan pemilihan material pada desain lantai yang sedikit cenderung lebih gelap.

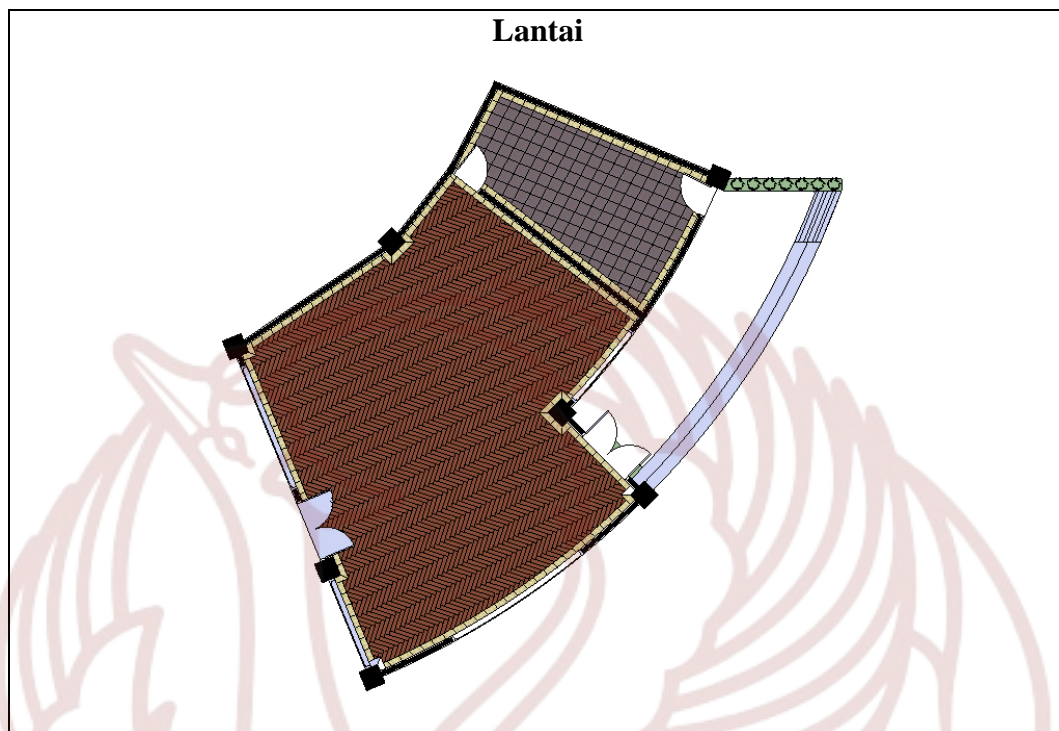
D. Hasil Dan Penerapan Desain Area *Cafe and Shop*

1. Ruang Cafeteria

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 227. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling ruang cafeteria
(Sumber; Cahyaning Candra)

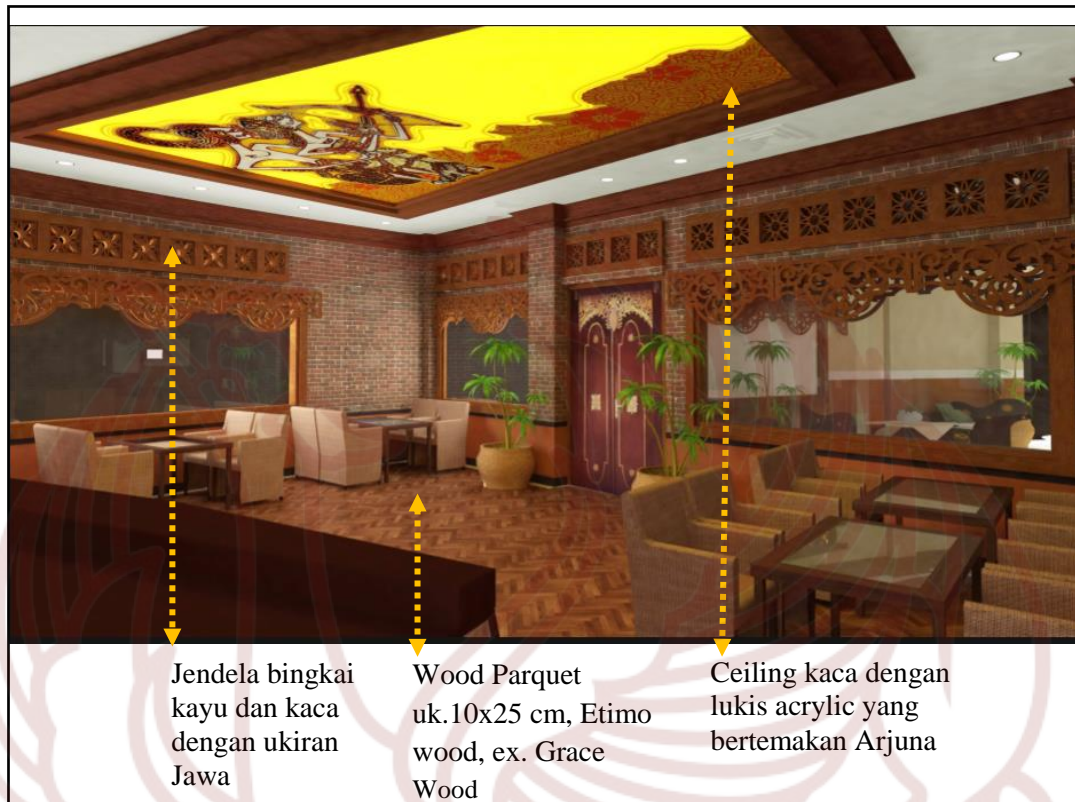


Gambar 228. Hasil dan penerapan desain lantai ruang cafeteria
(Sumber; Cahyaning Candra)



Gambar 229. Hasil dan penerapan desain furniture ruang cafeteria
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material



Gambar 230. Gambar prespektif dan keterangan ruang Cafetaria



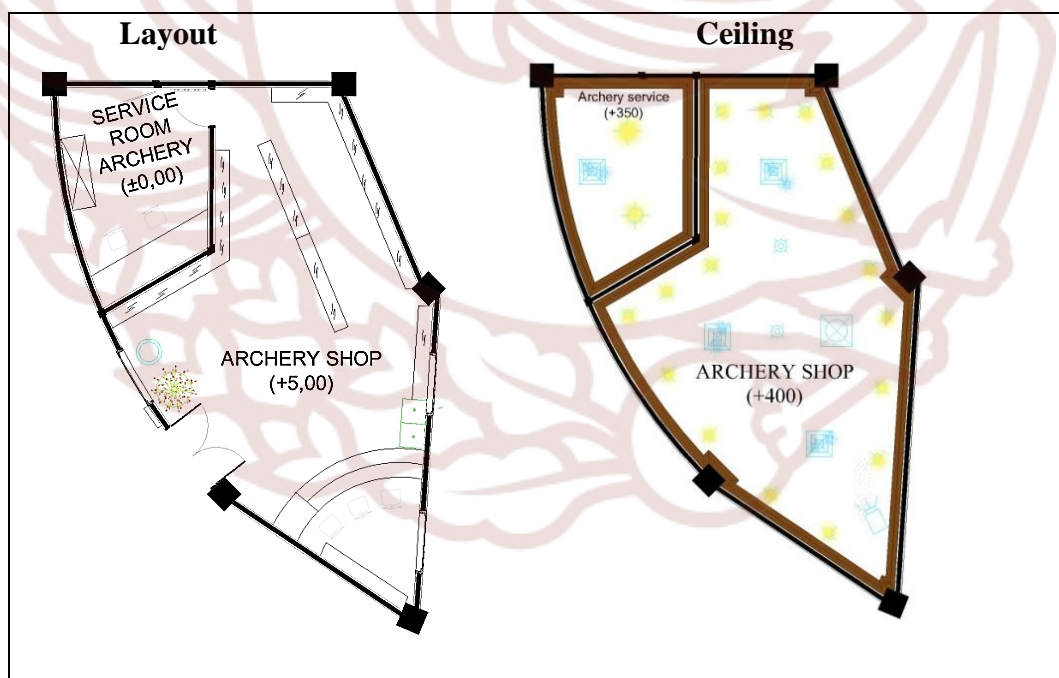
Gambar 231. Gambar prespektif dan keterangan ruang Cafetaria 2

Tabel 71. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang cafeteria

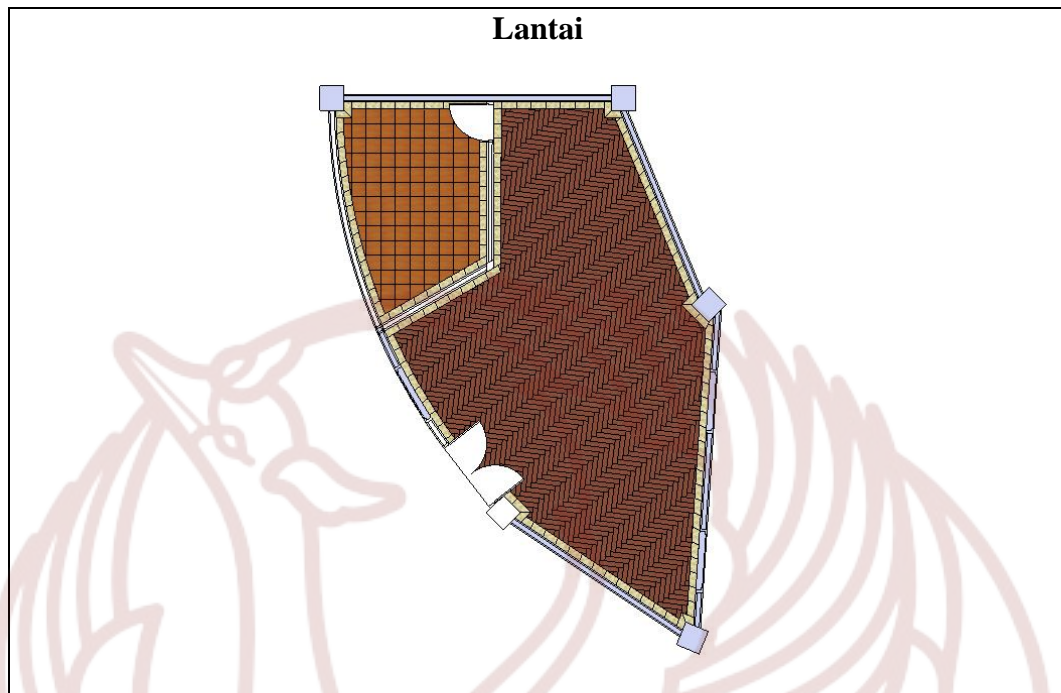
Koreksi	Keterangan
Kelebihan	Desain ceiling dan unsur pembentuk ruangan lain saling serasi dan sesuai dengan tema ruangan. Unsur pembentukan ruangan yang sesuai dengan sifat, temadan fungsi ruangan
Kekurangan	Terlalu banyak furniture yang bersifat modrn dab canggih, sedikit tidak sesuai dengan pembentukan tema ruangan

2. Ruang Archery Shop and Service

a. Hasil Dan Penerapan Desain



Gambar 232. Hasil dan penerapan desain layout dan ceiling Archery Shop and Service
(Sumber; Cahyaning Candra)

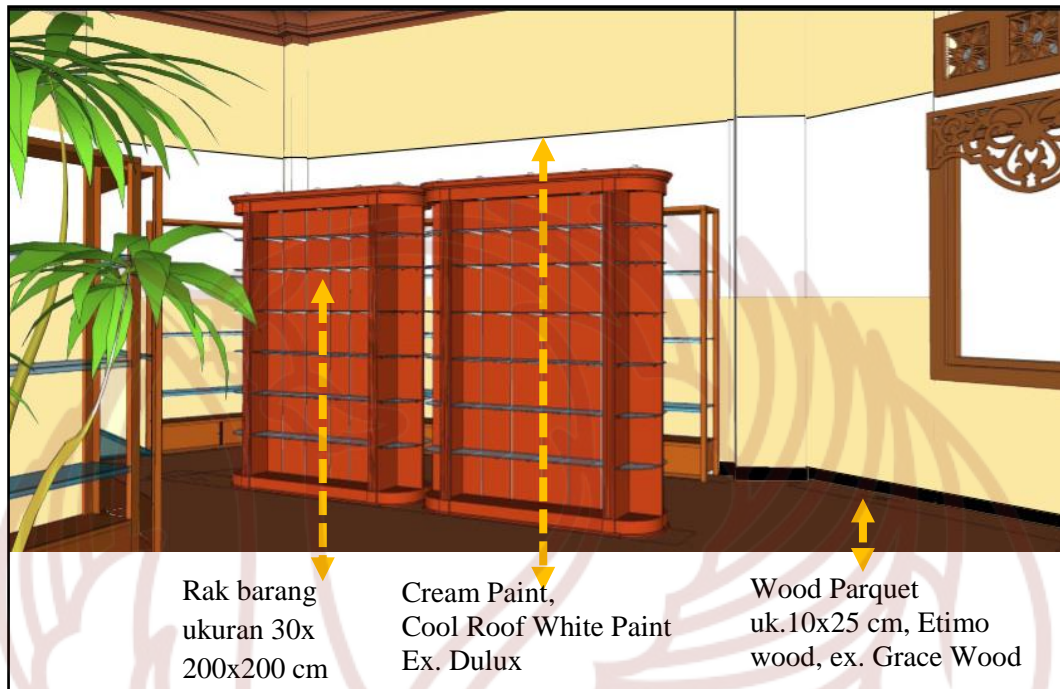


Gambar 233. Hasil dan penerapan desain lantai Archery Shop and Service
(Sumber; Cahyaning Candra)

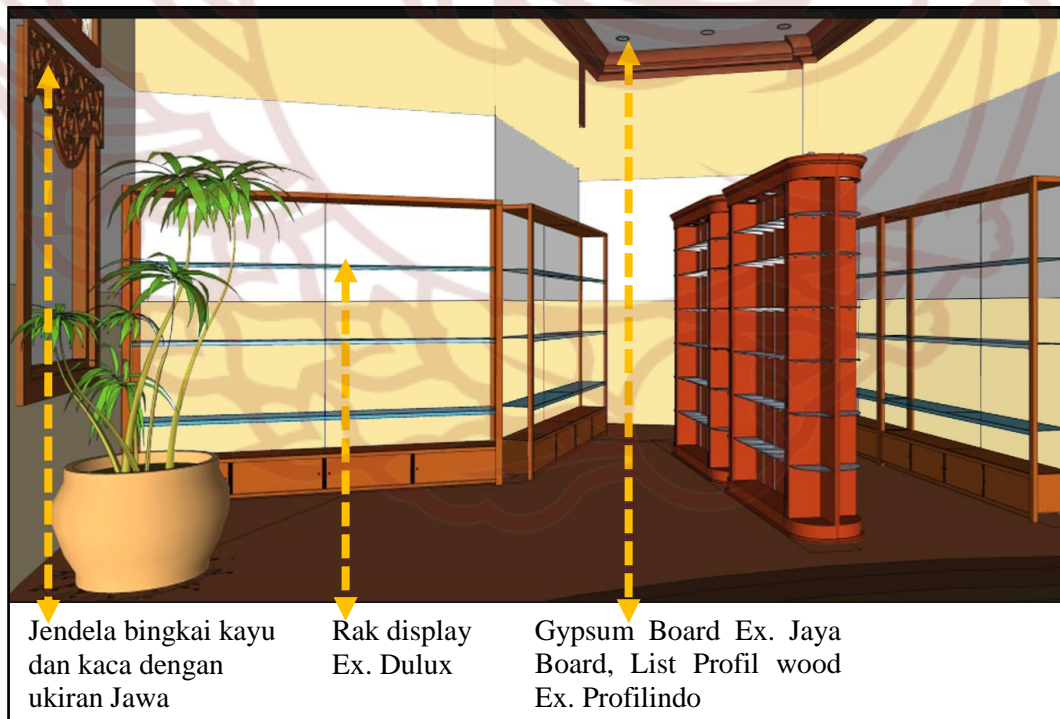


Gambar 234. Hasil dan penerapan desain furniture ruang Archery Shop and Service
(Sumber; Cahyaning Candra)

b. Keterangan Material



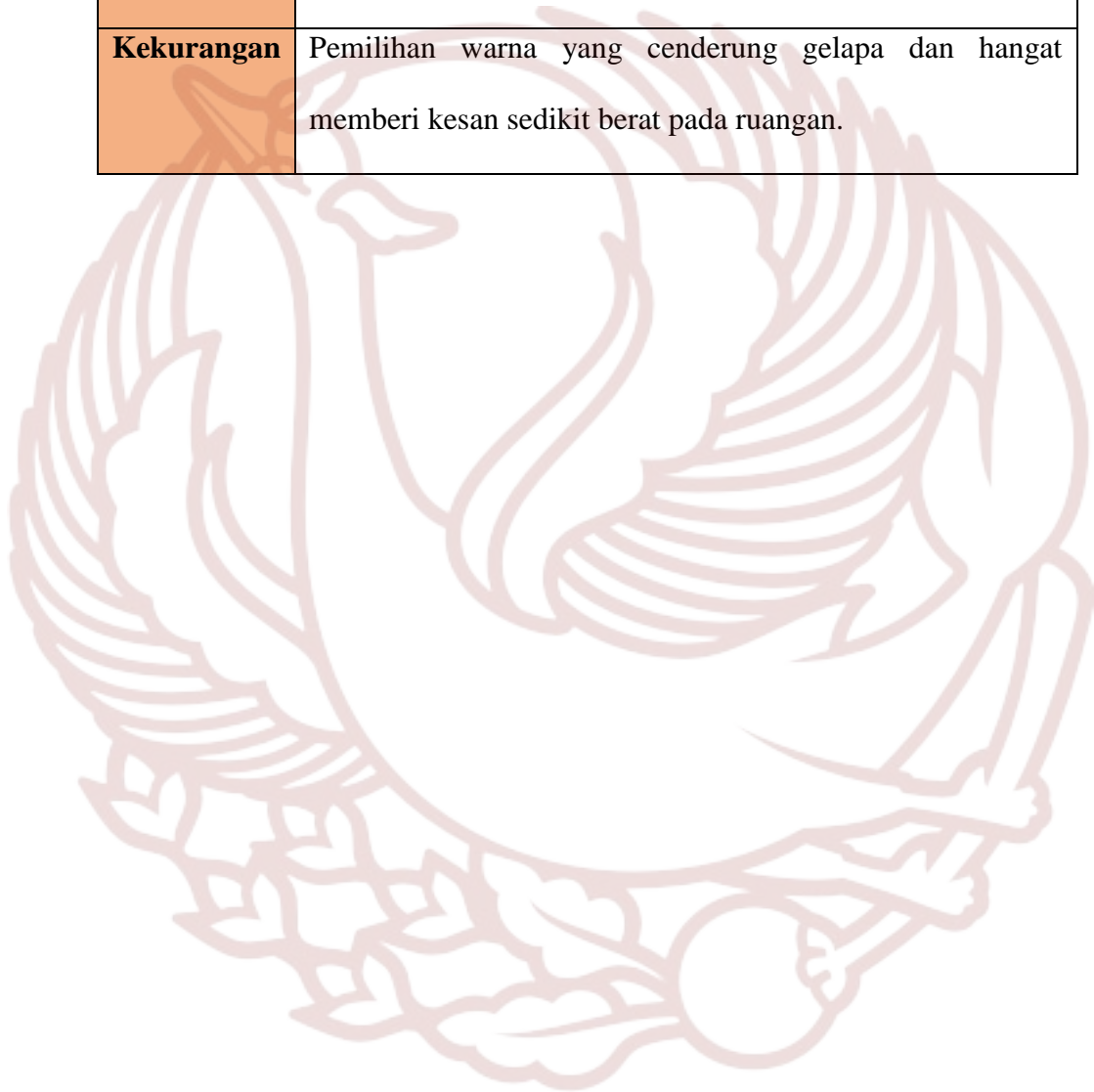
Gambar 235. Gambar prespektif dan keterangan ruang Archery shop and service 1



Gambar 236. Gambar prespektif dan keterangan ruang Archery shop and service 2

Tabel 72. Koreksi hasil dan penerapan desain ruang *Archery shop and service*

Koreksi	Ketererangan
Kelebihan	Desain unsur pembentuk ruangan dan pengisi ruangan yang telah sesuai dengna tema, sifat, dan fungsi ruangan toko.
Kekurangan	Pemilihan warna yang cenderung gelap dan hangat memberi kesan sedikit berat pada ruangan.



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perancang interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara fisik karena para peminat olahraga Panahan Tradisional yang memiliki berbagai macam aktivitas, maka aneka ragam aktivitas para peminat olahraga Panahan Tradisional dibutuhkan adanya suatu tempat yang bertujuan untuk mawadahi segala kebutuhan aktivitasnya. Adanya Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta merupakan upaya mawadahi keberagaman aktivitas para peminat olahraga Panahan Traditional Pusat Panahan Tradisional pada dasarnya memiliki tujuan pendidikan, *entertainment*, dan memiliki beberapa aspek lain seperti promosi budaya maupun pusat informasi.

Perancang interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta juga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara psikologi agar pengguna merasa aman dan nyaman karean perancangan ini memenuhi aspek dan unsur-unsur desain interior baik maupun secara unsur pembentuk dan pengkondisian ruang. Perancang interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta bukan semata-mata berdasarkan permintaan dari satu pihak saja tetapi berdasarkan analisis realita lingkungan seperti yang diungkapkan sesuai dengan slogan kota Solo yaitu *Solo Future is Solo Past* yang mana artinya adalah Solo masa depan adalah Solo masa lampau. Berdasarkan Slogan Solo tersebut Perancang interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta dapat merelisasikan.

Perancangan interior pada Pusat Panahan Tradisional di Surakarta adalah dengan gaya Etnik Surakarta dengan pertimbangan lokasi berada di kota Surakarta. Arjuna sebagai tema yang diterapkan untuk penciptaan suasana dan desain ruang Pusat Panahan Tradisional Solo. Pengambilan tema Arjuna sebagai upaya pelestarian kebudayaan Jawa yaitu wayang. Adapun secara teknis rancangan mengacu pada ilmu ergonomi dan anthropometri yang menjadi standariasasi ukuran dan bentuk ruang. Secara garis besar kesimpulan rancangan meliputi:

1. Education Room

a. Lobby

Sebagai ruang layanan informasi, ruang tunggu, dan *corporate identity*. Harus dapat menampung para pengunjung dengan system pelayanan yang baik, sehingga memberikan kenyamanan.

b. Kelas Teori

Sebagai ruangan yang disediakan oleh pengelola sebagai sarana atau fasilitas bagi para pengunjung maupun atlet untuk belajar dan memahami tentang olahraga panahan tradisional.

c. Kelas In-Door Training

Sebagai sarana atau fasilitas olahraga yang disediakan pengelola bagi para pengunjung maupun atlet untuk kegiatan pelatihan olahraga panahan tradisional.

d. Ruang Fitnes

Sebagai ruangan untuk olah kebugaraan badan, peregangan, dan pemanasan sebelum melakukan latihan memanah

e. Ruang Meeting

Sebagai pertemuan 2 orang atau lebih, ruang pertemuan ini dapat dipergunakan untuk intern maupun dengan tamu dari luar.

f. Restroom

Sebagai untuk tempat menaruh barang dan beristirahat, dan persiapan bagi atlet yang sedang berlatih.

g. Archery storage

Sebagai tempat penyimpanan perlengkapan dan peralatan panahan

2. Office Room

Sebagai area kerja para pengelola, sekaligus ruang pengontrol kinerja.

3. Cafe and shop

a. Cafetaria

Sebagai tempat berkumpul beristirahat, bersantai, para atlet, peminat maupun komunitas panahan tradisional. Menyediakan berbagai macam olahan makanan dan minuman sehat.

b. Archery Shop and Service

Sebagai ruang yang khusus memamerkan dan menerima servis. Penyetelan peralatan dan aksesoris olahraga panahan tradisional ruang ini yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran.

B. Saran

Perancangan Interior Pusat Panahan Tradisional di Surakarta merupakan sebuah tawaran desain yang sesuai dengan salah satu misi dan visi kota Surakarta yaitu *Solo Future is Solo Past*. Generasi Muda sekarang ini banyak yang tertarik untuk berolahraga panahan tradisional. Dengan adanya minat dari generasi muda ini dimulailah pembibitan dan pengkaderan generasi-generasi muda atlet panahan tradisional. Selain itu panahan tradisional juga dapat diangkat sebagai obyek pariwisata, selain sebagai lomba dan sebagai tontonan yang bersifat khas tradisi dari budaya kota Surakarta. Semua itu sangat sesuai dengan semboyan kota Surakarta sebagai pusat budaya, olahraga, dan pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, 2006, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa
- Anindya Putri, Fitra. 2016. “Desain Interior I-Club dan Jiero Wedangan Berkonsep Industrial dengan Nuansa Etnik Jawa”. Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 5, No.2, (2016)
- Anthonio. 2002. “*Perancangan Interior Lobby dan Caffé di Club Paragon Tower B Surabaya. Surabaya*”: Universitas Kristen Petra
- Ari Fadiati, W.S, 1988. Pengelolaan Usaha Boga “Catering Managemen”. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan, Tenaga Pendidikan, Jakarta
- Balbardie. 1999. “*Archer's Reference Guide (Recurve)*,” Australia: Easton.
- Budiasih Komang,Ayu Silfia, 2011 “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kebugaran Karyawan Di PT. Amoco Mitsui Indonesia*”, available at <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/21689/5/Chapter%20II.pdf> (17-06-2013,)
- D.K Ching, Francis. 1996. “Ilustrasi Desain Interior, Jakarta: Erlangga
- Dahroni, Agus. 2006 “*Perancangan Interior Pusat Dolanan Tradisional Rakyat di Surakarta*”. Surakarta: UPT Penerbitan dan STSI Press Surakarta
- Darmaprawira WA, Sulasmi. 2002. “*Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya Edisi Kedua*”. Bandung: Institut Tekni Bandung

- Dharmawan, Cherry. 2010. *"Kriteria Desain Fasilitas Kerja Studio Perancangan Program Studi Desain Interior Unikom"*. Bandung : Majalah Ilmiah Unikom Bidang Desain vol 9.No.1 (20 Juli-20 Juli 2010)
- Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A. 2002. *"Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public"*, Surakarta: UNS Press, cetakan 1, Edisi 1
- Eko Nurmianto, 1998 *"Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya"* Jakarta : Guna Widya
- F.J. Monks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu H. 1994. *"Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya"*. Yogyakarta: UGM Press
- H. Mahnke, Frank. 1994. *"Color and light In Man-Made Environment"*. Canada: John, Wiley and Sons, Inc.
- Kapalaye, Ki Ageng, 2010 *"Kamus Pintar Wayang (dari versi India Hingga Pewayangan Jawa)"*, Jogjakarta; Laksana
- Liliweri, Alo. 2005 *"Prasangka dan Konflik: Komunikasi Litntas Budaya Masyarakat Multikultur."* Yogyakarta: Lukis Pelangi Aksara Yogyakarta
- Mark Karlen, dan James Benya, 2006 *"Dasar-dasar Desain Pencahayaan"* Jakarta: Pernebit Erlangga
- Moekijat, 1997. *"Administrasi Perkantoran"*, Bandung: Mandar Maju
- Nawawi, Hadari.1982. *"Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas Sebagai Lembaga Pendidikan"*, Jakarta: Gunung Agung
- Norbert Lechner. 1968. *"Heating, cooling, lighting: Design Method for Architects"*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Panero, Julius dan Martin Zelnik. 1979 *“Dimensi Manusia dan Ruang Interior”*.

Jakarta: Erlangga

Paul Laseau Terj, Sri Rahayu, 1986, *“Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang”*, Bandung : Institut Tekni Bandung

Penida, Ayu. 1999 *“Youth Center di Kartasura”*, Surakarta: UNS Surakarta

Sachari, Agus. 2007. *“Budaya Visual Indonesia”*. Jakarta: Erlangga

Salim, Petter dan Yenny Salim, 1991, *“Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer”*,

Jakarta: Modern English Press

Sugiharti. 2012 *“Panahan Tradisional Mataram (Karakteristik dan Nilai Pendidikan Budaya Panahan Tradisional Mataram Jawa di Surakarta)*,

Sukoharjo: Universitas Veteran Bangun Nusantara

Sukarmin, Yustinus, 2010 *“Pemasaran Olahraga Melalui Berbagai Berbagai Event Olahraga”*, Yogyakarta: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Olahraga

Suma'mur. 1989. *“Ergonomi untuk Produktivitas Kerja”*. Jakarta : CV. Haji Masagung

Sunarmi, Guntur, Tri Prasetyo Utomo, 2007 *“Arsitektur dan Interior Nusantara Seri Jawa”*, Surakarta: ISI Surakarta dan UNS Press

Sunarmi, Guntur, Tri Prasetyo Utomo, 2007 *“Arsitektur dan Interior Nusantara Seri Jawa”*, Surakarta: ISI Surakarta dan UNS Press

Sunarmi. 2001. *“Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya”*, Surakarta: Program Studi Kriya Seni Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta

Suptandar, J.Pamudji, 1999, "*Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*", Jakarta: Djambatan

Susilowati. 2003 "*Seri Rumah Gaya Sentuhan Etnik*", Jakarta : PT. Gramedia
Pustaka Utama

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*", Jakarta: Balai Pustaka

Tim Penyusun, 2007. "*Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior*", Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Utomo, Tri Prasetyo. "*Nilai-nilai Estetika Dalam Interior Arsitektur*". Ornamen
Jurnal Seni Rupa ISI Surakarta Vol. 3 No.1. (Januari 2006)

Wignjosoebroto, Sritomo. 1995. "*Ergonomi, Studi Gerak, dan Waktu*". Jakarta:
Guna Widya

Herry, 2012, “Srikandi”, <http://caritawayang.blogspot.com/2012/08/srikandi.html>
5-1-2014, 19:00

[Http://archerytarget.com](http://archerytarget.com)

[Http://axellemebel.webs.com/meetingroom.htm](http://axellemebel.webs.com/meetingroom.htm)

[Http://esdf.org](http://esdf.org)

[Http://esdf.org/ archery_facility_planning_guide/Easton_Foundation](http://esdf.org/archery_facility_planning_guide/Easton_Foundation)

[Http://furnituresolo.com](http://furnituresolo.com)

[Http://id.m.wikipedia.org/wiki/ekalawya](http://id.m.wikipedia.org/wiki/ekalawya)

[Http://id.wikipedia.org/wiki/Arjuna](http://id.wikipedia.org/wiki/Arjuna)

[Http://id.wikipedia.org/wiki/Fisiologi](http://id.wikipedia.org/wiki/Fisiologi)

[Http://id.wikipedia.org/wiki/Karna](http://id.wikipedia.org/wiki/Karna)

[Http://id.wikipedia.org/wiki/Panahan](http://id.wikipedia.org/wiki/Panahan)

[Http://inforumahdanbangunan.blogspot.com](http://inforumahdanbangunan.blogspot.com)

[Http://kliktedy.wordpress.com](http://kliktedy.wordpress.com)

[Http://kliktedy.wordpress.com](http://kliktedy.wordpress.com)

[Http://maps.google.com](http://maps.google.com)

[Http://repository.usu.ac.id](http://repository.usu.ac.id)

[Http://scienceclarified.com/Ph-Py/Physiology.html](http://scienceclarified.com/Ph-Py/Physiology.html)

[Http://serbalanda.com](http://serbalanda.com)

[Http://vanhulzen.com](http://vanhulzen.com)

[Http://wikipedia.com](http://wikipedia.com)



Narasumber;

1. Bambang Tuko Wibowo (61 tahun), di Balai Soedjatmoko, Ketua Umum Komite Olahraga Nasional Surakarta periode 2008-2013, dan jabatan sekarang Ketua III, Surakarta 2014
2. Gatot Sugiartono (56 tahun), di Kantor KONI Surakarta, Ketua umum Ketua Umum Komite Olahraga Nasional Surakarta periode 2013-2017, Surakarta 2015
3. Eddy Roostopo, Pengrajin busur panah tradisional dan pelatih panahan di SIPAS sejak 1977, Sriwedari, Surakarta 2014
4. Ahmad Tri Saktiawan (25 Tahun), Pelatih panahan tradisional dan atlet panahan tradisional UKM Panahan ISI Surakarta, Surakarta 2013
5. Joko (35 tahun), Pengrajin dan pemilik Toko *JJ Archery* di Karangannyar, Colomadu, Surakarta 2014
6. Mardi, (56 tahun), Pengrajin dan Pelatih Olahraga Panahan di Jagalan, Surakarta 2013

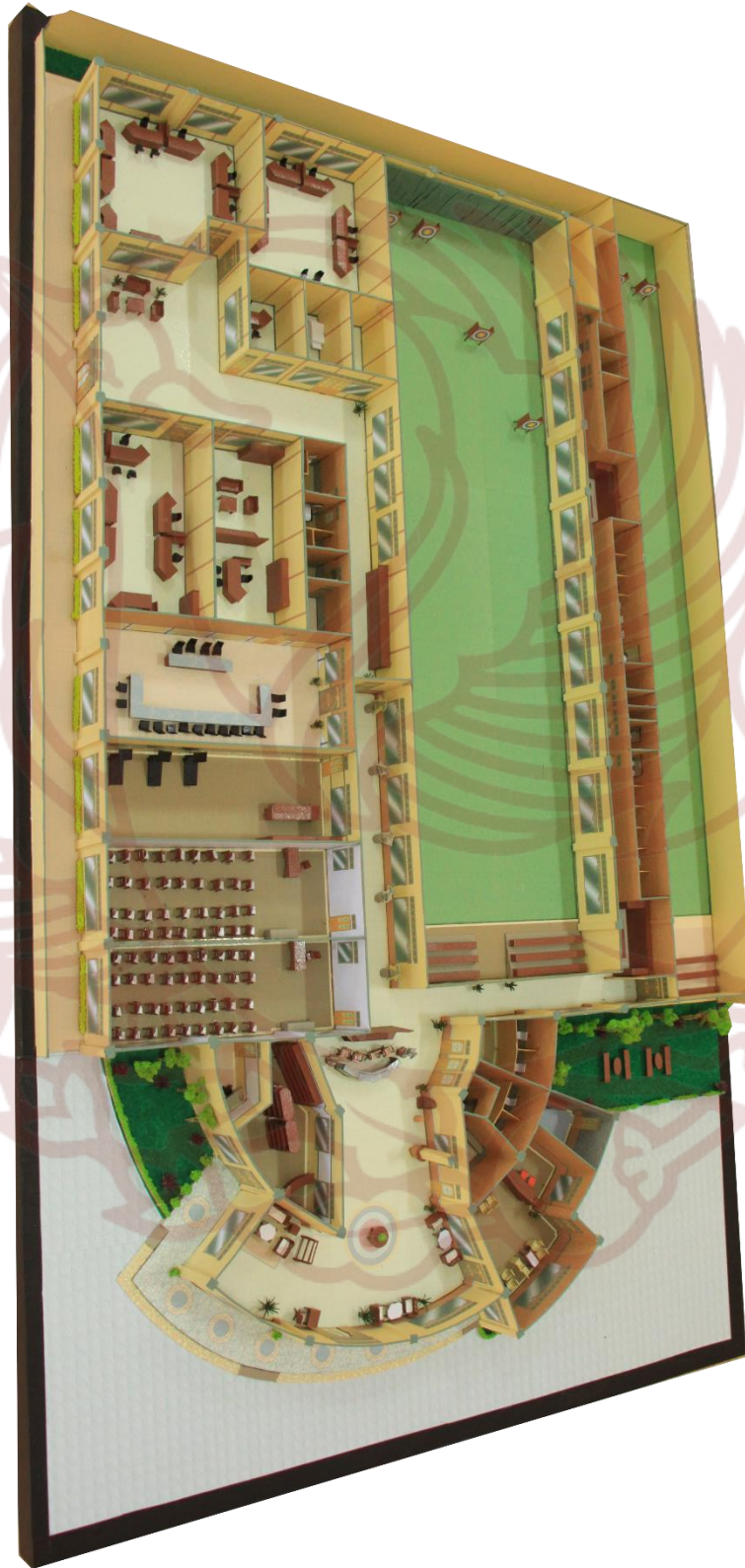
Dokumen lain;

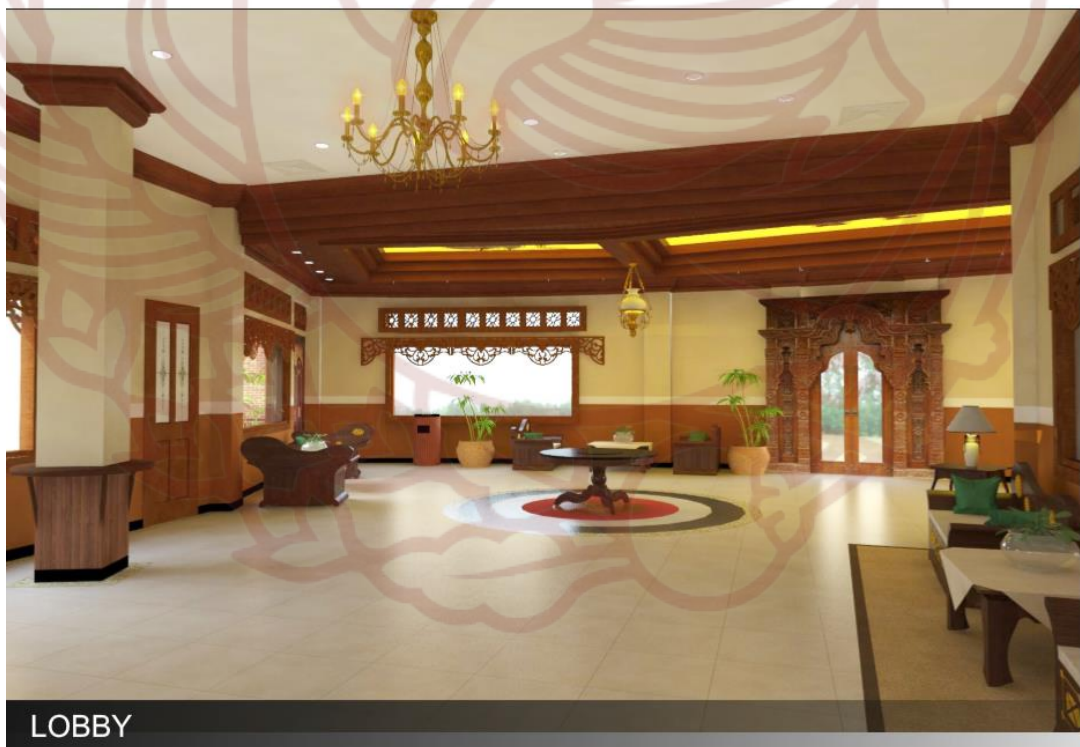
1. Dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031, Peta Renca Pola Ruang Kota Surakarta Tahun 2030
2. Random House Kernerman Webster's *College Dictionary*, © 2010 K *Dictionaries Ltd. Copyright 2005, 1997, 1991 by Random House, Inc. All rights reserved*

LAMPIRAN







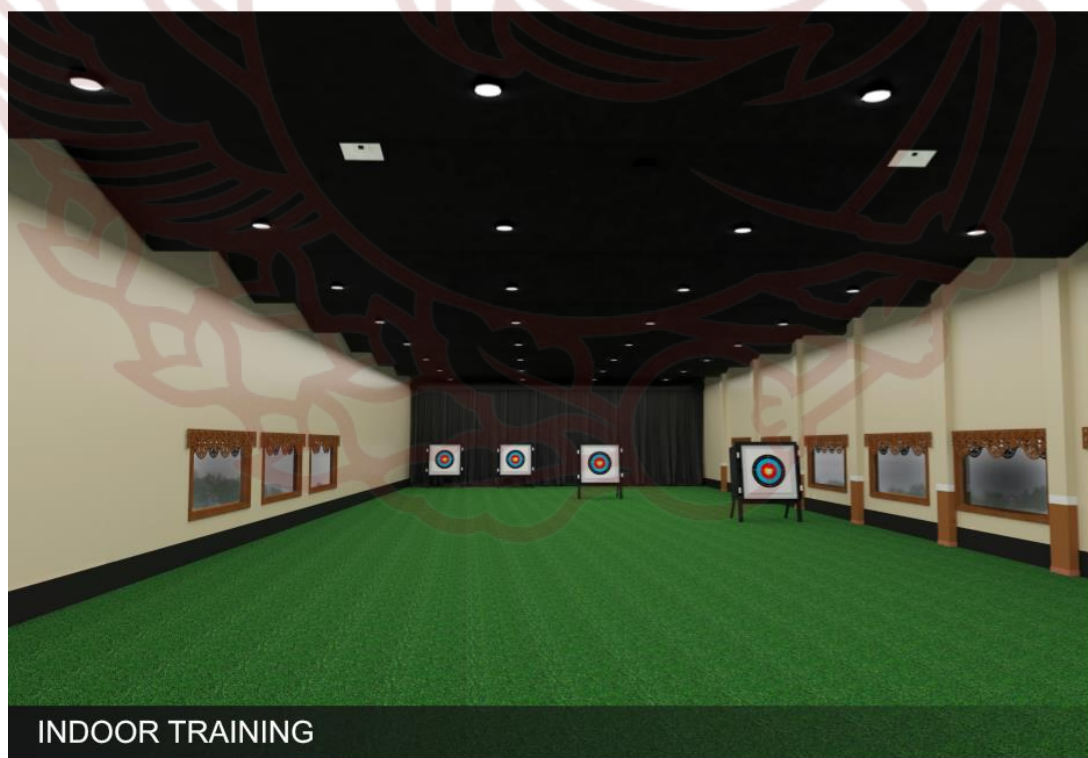
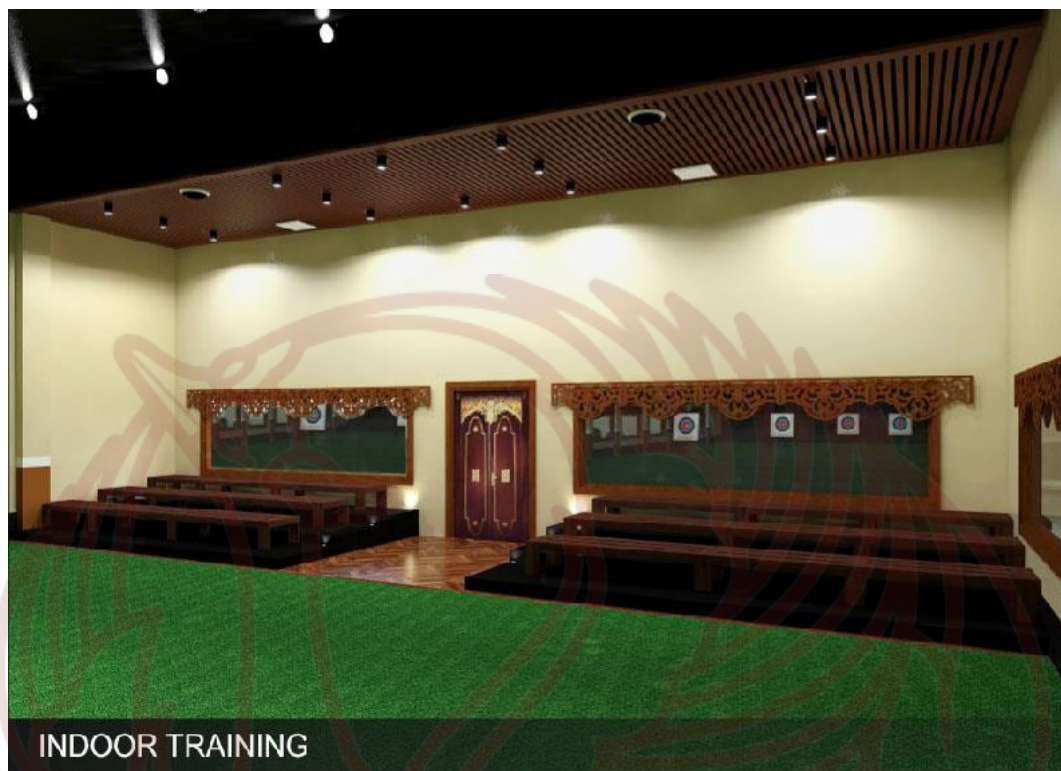


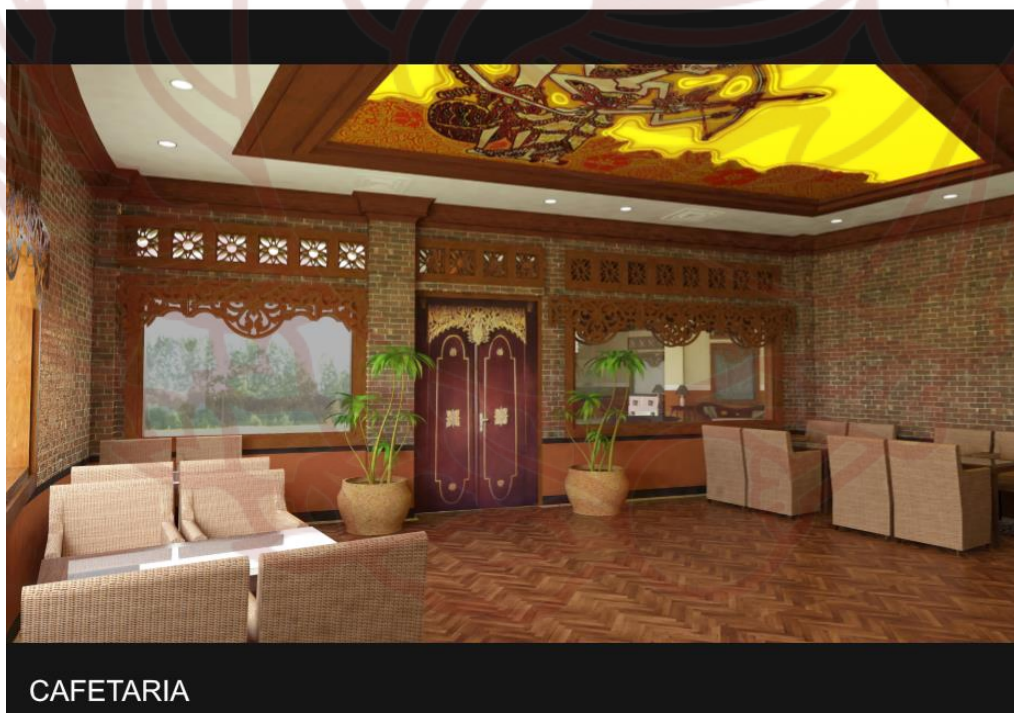
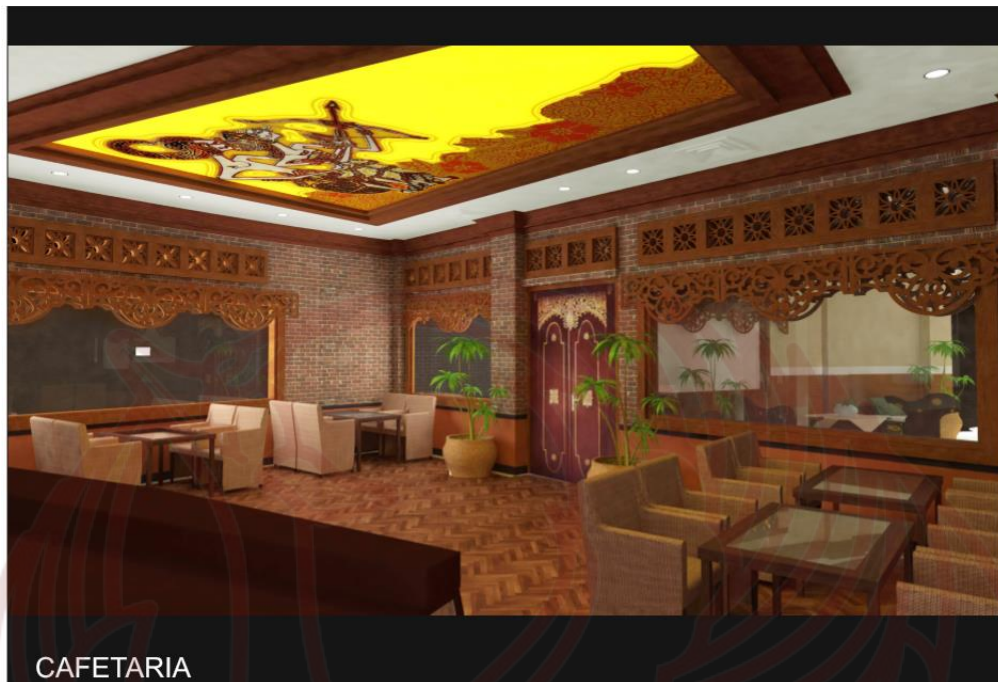


KELAS TEORI



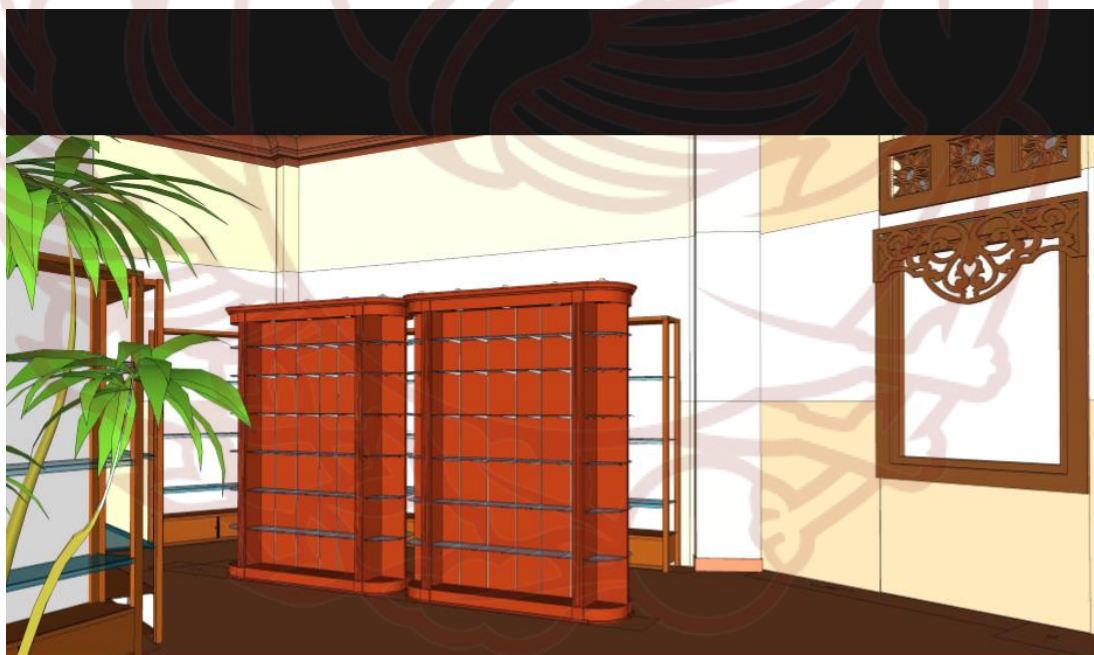
KELAS TEORI





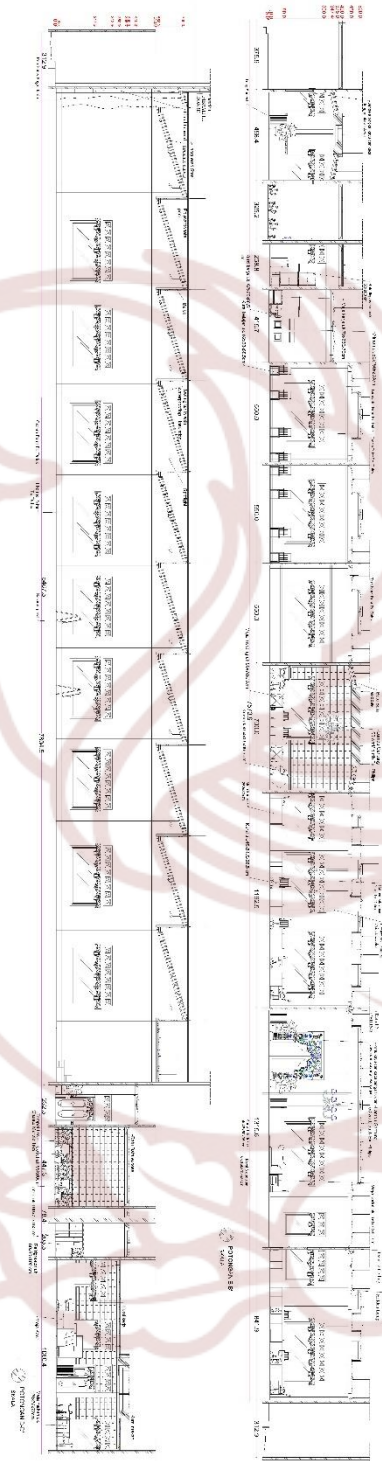


ARCHERY SHOP AND SERVICE

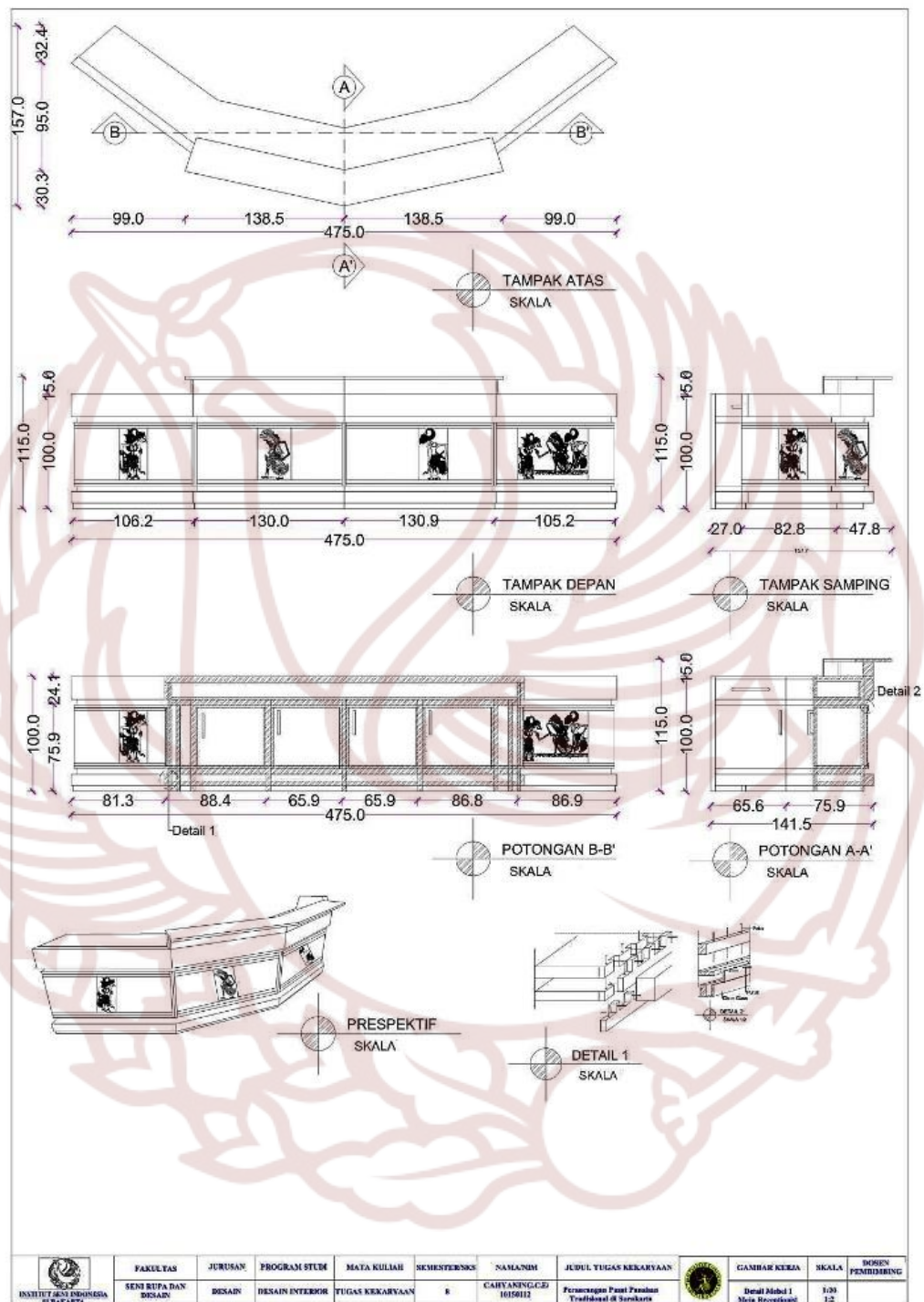


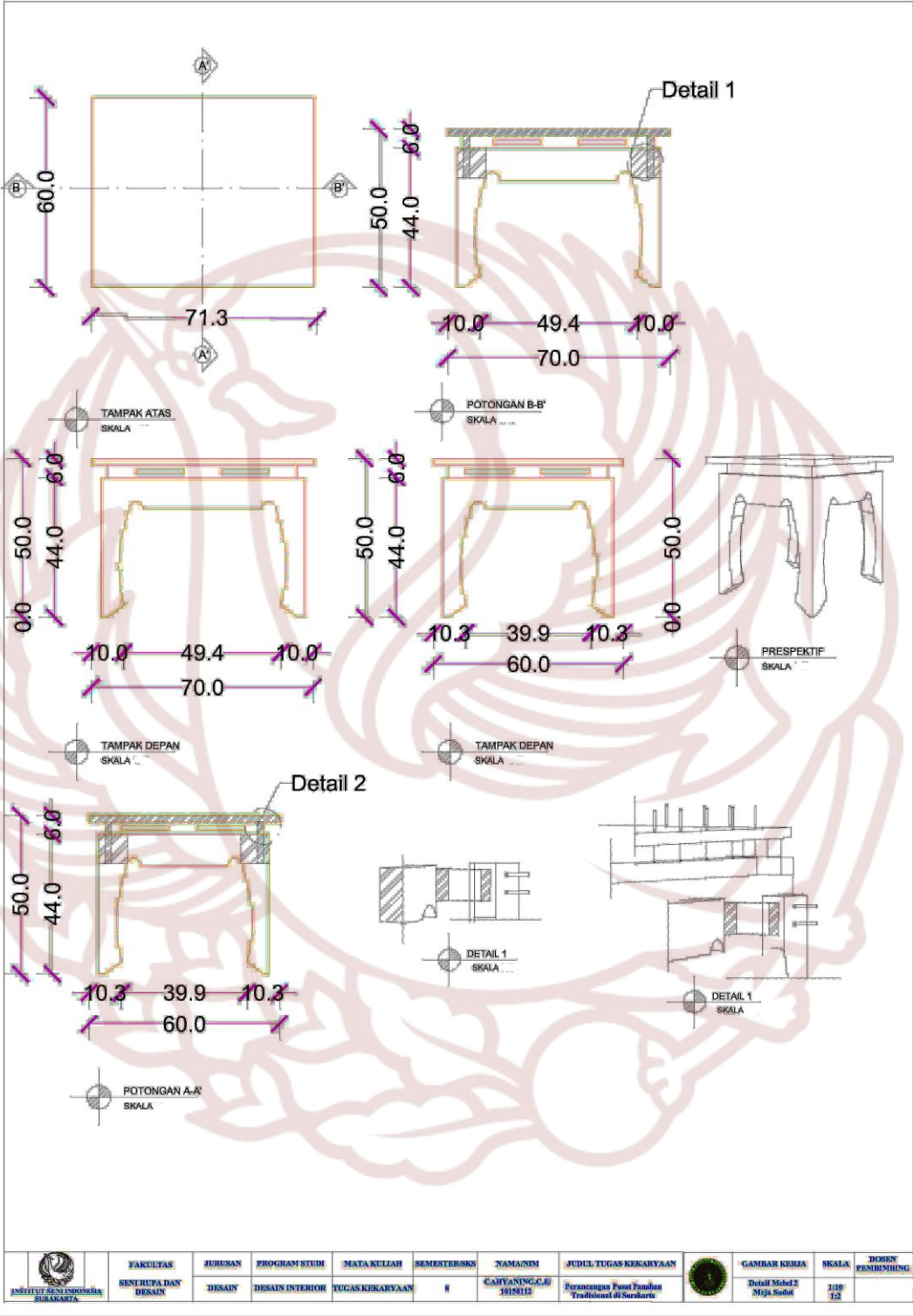
ARCHERY SHOP

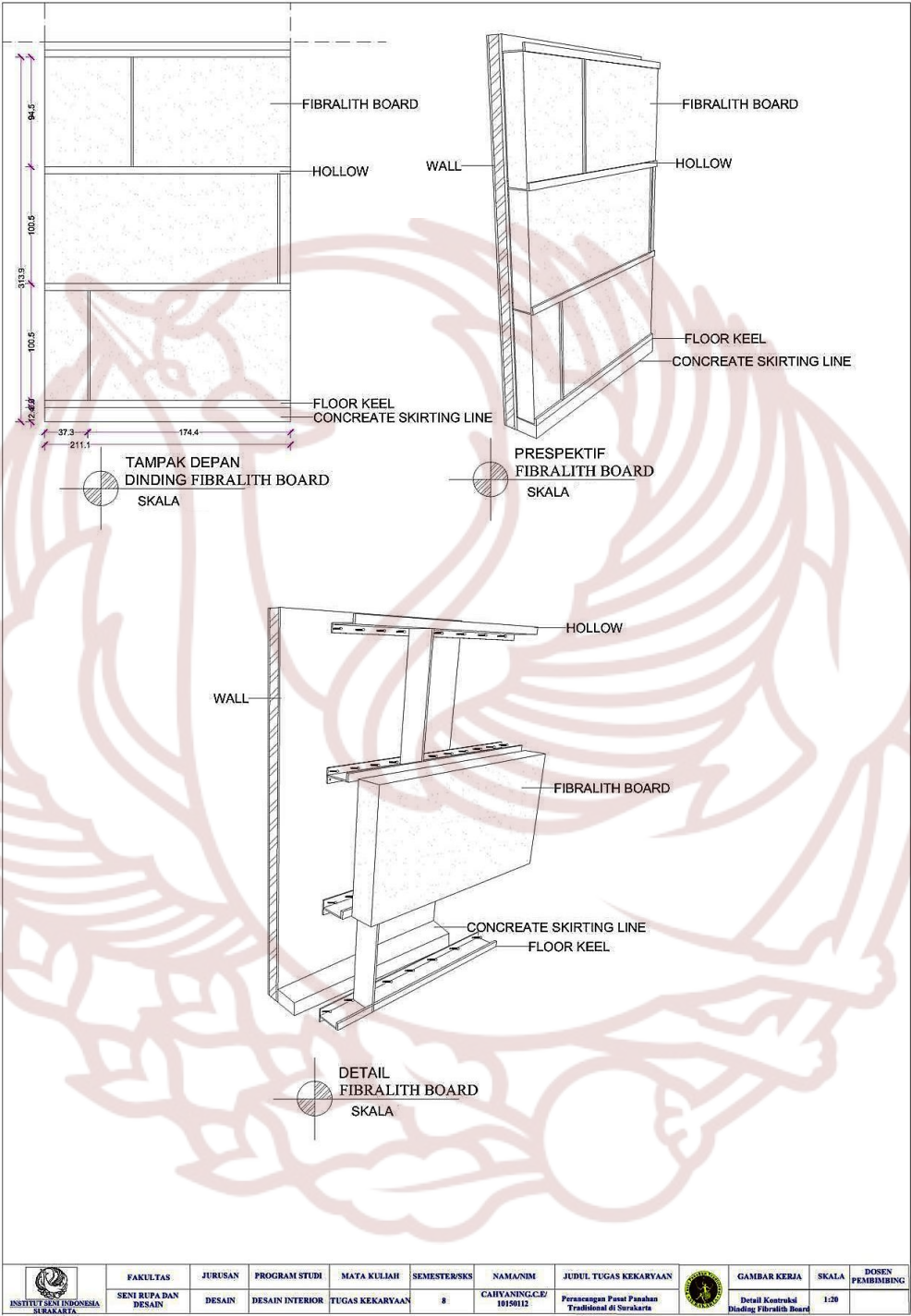




 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA	FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	JURUSAN DESAIN	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR	MATA KULIAH TUGAS KEKARYAAN	SEMESTER 8	MAKNA CAMPUS/CE 1015012	JUDUL TUGAS KEKARYAAN Pertemuan Pesta Budaya Tradisional di Surabaya	 GALUH KERA POTONGAMBAR	SKALA DOSEN PEMBUANG







	FAKULTAS	JURUSAN	PROGRAM STUDI	MATA KULIAH	SEMESTER/SKS	NAMA/NIM	JUDUL TUGAS KEKARYAAN		GAMBAR KERJA	SKALA	DOSEN PEMBIMBING
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN	DESAIN INTERIOR	TUGAS KEKARYAAN	8	CAHYANING.C/E/10150112	Perancangan Papan Pemisah Tradisional di Surakarta		Detail Kontrol Struktur Dinding Fibralth Board	1:20	

